
MangaZone
15
2ª Epoca
Febrero 1999
450 Pts.
漫画ゾーン
BERSERKER
Entrevistas
Raúl García
Isao Takahata
Isao Takahata
La otra cara del
Studio Ghibli
Sampanguita
Toda una aventura de la
mano de Shirow
BLADES
Masamune Shirow ha vuelto

SUMARIO





4 Noticias

De todo y con todo, para que no digáis luego que no sabéis qué se está cociendo por el mundo.

23 Blades Intron Depot 2

El nuevo y esperado libro de ilustraciones de **Masamune Shirow** nos vuelve a sorprender gratamente una vez más.

26 Isao Takahata

Cuando se habla del Studio Ghibli, casi siempre se piensa en **Hayao Miyazaki**, pero a su lado se encuentra **Isao Takahata**, un gran autor y director, desconocido por gran parte del público.





20 Sampaguita

Aparte de *Blades*, **Shirow** nos demuestra que no sólo de ilustraciones vive el dibujante y nos trae este juego de la mano de Sony.



47 Pasen y Vean

Cada vez nos encontramos com más cantidad y mucha mejor calidad, con lo cual disfrutamos.



STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín
Sergio Almagro

Colaboran en este número:
Carlos "De verdad que llegaré a tiempo..." DarkMind
Luis "el increíble hombre ausente" Alís
JJ "bueeeeno, ya lo escribo yoooooo" Martínez
Eva "Avisadme con tiempo..." Martínez
Gabri "yo los hago de dos en dos" Del Río
Daniel "el increíble hombre mudante" García
Alessandra "pero si es una opinión..." Moura
Gonzalo Blas "te lo traigo mañana, tranquilo" Tello
Javier "¿y yo cuándo salgo en el staff?" Bolado
Rufino "¿que tengo los CDs hace cuánto?" Acosta

Agradecimientos:
A Alessandra Moura por su ayuda con el artículo de Opinión (¡a la segunda va la vencida!) y el de *Fushigi Yuugi*, a Futurama por su material, y a Fernando y Javier por sus inestimables CDs.

Lectores:
Este mes, con eso del colapso de Correos, nos han llegado menos cartas, así que a esmerarse, que eso de los e-mails queda muy moderno pero bastante frío. Va, prometemos no volver a reirnos de vuestros dibuuujos, veeeenga.

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
Impreso en España/Printed in Spain

DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Bueno, pues después de la resaca de todas las fiestas navideñas, aquí estamos de nuevo para alegraros a todos el año entrante. Eso sí, seguimos yendo de auténtico cráneo para conseguir mantenernos en la periodicidad que toca (ya no nos cogemos ni las fiestas de guardar). En fin, todo sea por la causa.

Lo del CD está en marcha, pero vamos tan cortos de tiempo para todo que aún tardará un poquillo. No se me preocupen que no nos olvidamos. Por cierto, dos cosas: que nadie se asuste, el precio no va a dispararse, lo vamos a intentar contener todo lo posible (quiero decir que no vamos a ganar ni un duro de más por la parte que nos toca, o como mucho uno o dos); y lo de la encuesta consiste en vuestras preferencias para las posibles secciones DEL CD, no de la revista, que no van a cambiar (al menos por ahora), así que ya está bien de mandar cartas diciendo que no quitemos ésto o aquello, que no se trata de eso.

Y metiéndonos en harina, habréis observado, supongo, la tremenda portada que nos gastamos este número. La verdad es que, guiándonos por nuestros contenidos, el peso principal de este número recae en el artículo sobre **Isao Takahata** que la Srta. Eva ha tenido a bien escribir, pero dado el tirón que tiene **Masamune Shirow**, lo impactante de sus ilustraciones, y las espectativas que su nuevo libro de ilustraciones han despertado en muchos aficionados que llevan esperándolo durante años, nos han llevado a cederle la portada, ya que nos parece más atractiva que una de *Omohide Poroporo*, *Marco* o *Panda Kopanda*. Incluso hemos dudado hasta última hora sobre cuál sería la portada definitiva, y hemos estado a punto de incluir la que se ha quedado fuera como interior de contraportada, para que pudiérais disfrutarla también (os daré una pista, estaba confeccionada con la imágen que aparece en el sumario...).

De nuevo (y ésto empieza a ser preocupante) a Juan le ha sido imposible terminar el Taller de Animación a tiempo para este número. Un trabajo urgentísimo que se retrasó por culpa de una gripe de caballo relegó su colaboración para este número hasta más allá de la fecha límite, así que tendremos que esperar hasta el mes que viene para conocer la continuación de los Relatos Salvajes. Pero como no hay mal que por bien no venga, en su lugar os ofrecemos un artículo sobre la última obra de **Adam Warren** que quizá de pie a otros sobre el resto de autores de lo que se ha venido a conocer como "mangoides" o "amerimanga". Ya veremos, depende de Dani.

Y el resto ya lo conocéis, así que no me enrollo más. Disfrutad este nuevo número, que nos ha costado mucho de hacer.

J. Javier Martínez Benlloch

Fe de erratas:

En las Noticias Japón del nº13 se nos coló un error al hablar de la película *Beast Wars Special*, ya que el personaje Convoy no fue creado para la versión japonesa de la famosa serie infográfica, sino que fue el nombre que recibió el personaje Optimus Primal al ser adaptado a la animación. En fin, un lapsus de lectura, chicos, se siente.



FLASH NEWS

—Pioneer LDC ha puesto a la venta dentro de su línea PAC (Pioneer Anime Collection) tres de sus OVAs más populares en el cada vez más atractivo formato DVD. Es decir, paquetes con las OVAs completas a precios de risa: los tres episodios de *Green Legend Ran*, 180 minutos, ¥3.990; *The Hakkenden*, 180 min., ¥5.040; *Kishin Heidan*, 240 min., ¥6.090. Esperemos que el DVD se asiente pronto en nuestro país para ver si a nosotros nos llegan también estos regalitos.



—*Shin Cutey Honey*, la reciente OVA con orondos diseños de **Osamu Horiuchi** y *Cyborg 009*, la serie de la Toei basada en el manga de ciencia ficción de **Shotaro Ishimori**, se unen a la ya dilatada familia de buen anime que se emite en la cadena de pago vía satélite DirecTV. Va a ser cuestión de llamar a ver si admiten abonados europeos...



—La nueva revista Looker, que sustituye al Anime V, incluye cada mes unos jugosos rankings de animes populares y los resultados son ciertamente curiosos: *Gundam W* supera a *Evangelion*, y un clasicazo como la primera serie de *Gundam* va tercera tras estos dos. *Sailor Moon* y *Yu Yu Hakusho* son 3 y 4 respectivamente, mientras que *Nadia* está en el 7, *Hokuto no Ken* en el 8 y *Ranma ½* en el 10. O los lectores del Looker tienen muy buen gusto, o pasan de la mayoría de la bazofia que se emite ahora, o a lo mejor las dos cosas. Mi más sincera felicitación.

Cowboy Bebop

Ya va siendo hora de que os pongamos al día acerca de la que es probablemente la mejor serie de anime que actualmente se está emitiendo en Japón y que fue anunciada en su día por su productora, Sunrise, hace ya bastante tiempo (nos hicimos eco de ello en el MangaZone nº 2, en Abril de 1997). Planeada para 26 episodios, al igual que *Evangelion*, se ha esperado a tener terminada la mayor parte de la serie para estrenarla, lo que explica el lapso de tiempo que ha transcurrido de que se hicieron públicos los diseños hasta el estreno de la serie el pasado 23 de octubre de 1998, en la cadena de pago Wowow: más de un año y medio.

Por si no bastara con su difusión en un canal de pago, la serie se emite los miércoles a la una de la madrugada, siendo uno de los máximos puntales en la ya establecida tendencia a emitir el anime de temática adulta en horarios intempestivos. Quizá por eso, las ediciones en vídeo, LD y la novedosa y cuidada versión en DVD, han resultado un auténtico éxito de ventas. Pero, ¿qué es lo que esconde esta serie que ha cautivado de tal forma



Cowboy Beebop
© SUNRISE 1998

a los espectadores nipones?

Para empezar, es una serie adulta en su planteamiento. Ojo que no decimos un anime adulto, sino una serie adulta. Los personajes superan todos la veintena larga: Spike Spiegel, el protagonista, tiene 27 años; su contrapartida femenina, Fay Valentine, tiene 23. El único personaje adolescente es Ed, un chico de trece años que viaja acompañando a los protagonistas de la serie. El pintoresco grupo formado por Spike, Fay, Ed, el androide Jet y el perro Ain, es una banda de contrabandistas espaciales que comenzarán la serie escapando de un grupo de mafiosos chinos que buscan ajustarles las cuentas. Las fuertes y casi crudas personalidades de los protagonistas chocarán una y otra vez: Spike, fanático de **Bruce Lee** y de los nunchakus, puede ser alocado e infantil a la par que oscuro e impenetrable, según tercie la acción en ese momento. Fay, de belleza voluptuosa a la par que fría, es una joven perseguida por su pasado. Estas turbias relaciones, a menudo reminiscentes de la mejor novela negra, constituyen el mayor atractivo de la serie, mucho más allá del ya de por sí atractivo decorado en el que se desarrolla la obra. El futurista escenario donde *Cowboy Bebop* tiene lugar es una mezcolanza de lo mejorcito de *Star Wars* y el ya establecido género de la space-opera nipona, cuyos máximo estandartes *Chojiku Yosai Macross* en los 80 y *Macross Plus* en los 90, son también obras de **Shinichiro Watanabe**: y decimos también porque es el director de la obra que nos ocupa.

Cowboy Beebop
©SUNRISE 1998

Si de comparaciones se trata, lo cierto es que *Cowboy Bebop* está mucho más cercana a *Macross Plus* en el aspecto gráfico, y también en el humano. La música, y no es coincidencia, ha sido compuesta por **Youko Kanno**, que hizo lo propio en *Plus* y en la reciente *Escaflowne*. Es otro de los aspectos que otorga a *Cowboy Bebop* su peculiar oscuridad: de hecho, 'bebop' es el nombre de una variante de jazz, más melódica e intrincada, creada por el músico de color **Charlie Parker** en el Nueva York de los años cuarenta. La música de **Kanno** no llega a ser 'jazz bebop' pero tiene reminiscencias de lo que pretende comunicarse a la serie con esa conexión.

Es buena música, sin duda, como es buena la animación de la serie: con 26 episodios y casi dos años para terminarlos, la calidad es prácticamente de largometraje en toda la serie. El resto del staff no es moco de pavo: destacan el diseño de personajes de **Neko Kawamoto** (*Golden Boy*) y el diseño mecánico del afamado **Kimitoshi Yamane** (*Escaflowne*, *Gundam The 08 Team*, *Bubblegum Crisis*). Sólo nos queda esperar a que nos llegue prontito y podamos disfrutar de ella.

Kareshi Kanojo no Jijou
©Miyabi Tsuda·Hakusensha/GAINAX·Kare²dan·TV Tokyo·SOFTX





Gainax nunca muere

Para empezar, su nuevo anime, *Kareshi Kanojo no Jijou*, llamado *Kare Kano* por algunos, va viento en popa en Japón. Los primeros episodios ya se han emitido y la acogida ha sido estupenda. Las imágenes que os presentamos, pertenecientes al capítulo 1, nos muestran un estilo de narrativa bastante dispar e innovador, reminiscente en algunos casos a los últimos episodios de *Evangelion*. Esperemos que nos llegue pronto. Pero no termina aquí la cosa: si has sido lo suficientemente indeciso para no hacerte con la excelente banda sonora de *Evangelion* hasta ahora, pues has tenido suerte: King Records relanza los seis CDs que la componen en una caja especial de edición limitada llamada *Neon Genesis Evangelion: S² Works*, remasterizados y con los típicos regalitos: tarjeta de teléfono especial, tarjeta con la numeración de la serie limitada... todo ello por sólo ¥10.000. También ha aparecido un videojuego de aventura para la Saturn en el que se



reúnen los principales personajes de Gainax en estos casi 15 años de andadura. Lo más interesante de todo es la aparición en vídeo del que ha sido el primer film de imagen real de **Hideaki Anno**, *Love & Pop*. Salió a la venta el pasado 27 de noviembre (¡el mismo día que la Dreamcast!) y lo cierto es que lo más impresionante, por encima de los interesantes reportajes de cómo se hizo la película y una recopilación de los 5 anuncios distintos de TV que se realizaron, es la magnífica portada dibujada expresamente por **Yoshiyuki Sadamoto**. Aquí os la ponemos para que se os caiga la baba.

Serial Experiments Lain

Resulta como poco curiosa la promoción que se ha elegido para difundir esta nueva serie: se está emitiendo sólo en las prefecturas de Aichi y Osaka en sus respectivas televisiones regionales, y en el resto del país el que quiera verla tendrá que rascarse el bolsillo adquiriendo la edición en vídeo, LD o DVD. Se trata de una especie de semi-OVA (toma ya bonito palabro) que combina una extensión considerable (de serie de TV) con una calidad ciertamente digna de las mejores producciones realizadas para el mercado del vídeo.

Pioneer LDC es la encargada de distribuir este nuevo anime que, rompiendo un poco con el fructífero binomio establecido con AIC (*Tenchi Muyo!*, *El-Hazard*, *Battle Athletess*), ha sido realizado por el prestigioso estudio de animación Triangle Staff. Lain es una niña de catorce años, que comienza a recibir mensajes a través del e-mail de su amiga Misa, que se había suicidado hacía poco tiempo. Según le explica, Misa ahora vive en el mundo cibernético llamado "wired", e invita a su amiga a que se reúna con ella en esa nueva dimensión informática.

El argumento de tintes neo-cyberpunks combinados con un opresivo ambiente de oscura serie estudiantil es la mayor baza de la serie. Gráficamente es muy prometedora, no solo por su calidad sino por el delicado tratamiento del color y de los personajes, y por el ambiente oscuro, aséptico y casi desesperado que destilan las imágenes. La serie está dirigida por **Ryutaro Nakamura** basándose en un guión del conocido autor de ciencia ficción **Chiaki J. Konaka**. La parte gráfica ha recaído en **Yoshitoshi Abe** para los diseños originales de personajes para la serie y **Takahiro Kishida** en los definitivos diseños para el anime.

Serial Experiments Lain se está comercializando a razón de una entrega por mes y son un total de cinco de 75 minutos cada una. Dos CDs de banda sonora a cargo de **Reiichi «Chabo» Nakaido** (con un predecible uso y abuso de la electrónica) ya están en la calle, al igual que el juego de PlayStation.

Luis Alís





Noticias España

FLASH NEWS

—De cara a febrero y ante su indudable éxito en televisión, se prevé que salga el manga de *Slayers*, en formato comic-book, en una serie limitada de 8 números, y el último número del teatro manga de **Akira Toriyama**, donde saldrán a la luz sus más reciente creaciones. Por su lado, Norma sigue anunciando la publicación de *Darkhair Captured* de **Ryosuke Mita** y *Record of Lodoss War* de **Ryo Mizuno**. Ya veremos si esta vez lo cumplen.



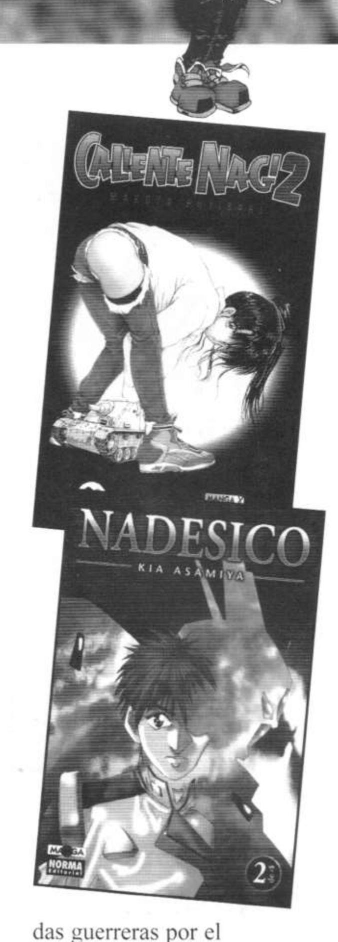


Es increíble cómo pasa el tiempo. Ya hemos estrenado año nuevo y estamos llenos de buenas intenciones y nuevos proyectos. Pero lo más importante de todo, de manga, de mucho más manga. Porque cada año que pasa nuestra afición está más consolidada y gracias a vosotros, los maravillosos y estupendos lectores de manga, yo tengo un trabajo y soy feliz.(sigh). Y tras esta parrafada extraída de mi exiguo pero existente corazoncito, me dispongo otro año más a poneros al tanto de lo último en el mundo del manga publicado en nuestro país.

—**Planeta-deAgostini**: En la Biblioteca Manga el año nuevo lo celebramos con más adquisiciones planetarias como *Level E* de **Yoshihiro Togashi**, un manga de misterio en el que el mangaka en una serie de episodios autoconclusivos nos propone unas aventuras al estilo de *Expediente X*, donde los seres extraterrestres están más cerca de lo que nosotros suponemos. ¡Chicos, estamos rodeados de marcianos! Después tenemos una publicación ya anunciada, el más reciente éxito de **Mee**, *Hyper Police*, la comisaría de policía zoológica más delirante de nuestro planeta, donde las aventuras de Natsuki, la chica gato, y su compañera y eterna competidora, Sakura, una chica zorro, harán de las suyas para mantener la paz y el orden lo mejor que saben. *OZN* de **Shiro Ohno** es otra propuesta de Planeta, que vuelve a meternos en una historia de misterio y seres extraños, esta vez con tíos buenos y cachas, que salvan a la chica de las garras del mal. La chica es Kagome, una joven con un extraño antojo en el pecho y un cascabel que cuando suena hace aparecer a OZN, un príncipe azul con armadura y poderes, que es el único que sabe qué es lo que quieren de su protegida los goomas (monstruos villanos). Junto a ellos tenemos ya el nº2 de *Star Wars* de **Hisao Tamaki**, *Doctor Slump* nº 20, *Steam Detectives* nº3 (**Kia Asamiya**) y *Outlanders* nº 4 (**Johji Manabe**). En formato tomo, ha salido el consabido tercer volumen de *Marmalade Boy* (**Wataru Yoshimizu),** para consuelo de aquellos que no han tenido suficiente con la serie de TV que terminó hace poco, y *Detective Conan* nº5 (**Gosho Aoyama)**. ¿Verdad que con este plantel de novedades casi no se va echar en falta la ausencia de *Dragon Half*? Bueno, sí, tal vez un poquillo. Pero todavía no hemos terminado. Nos quedan las series limitadas, la opción rebajas de Planeta, que tras la finalización de *Explorer Woman Ray* y *Geobreeders* se queda un tanto huérfana (yo sí que voy a echar de menos mi ración mensual de **Akihiro Hito**). Pero todavía nos queda *DB* serie azul nº 23 y 24, *DB* serie amarilla nº 86, 87, 88 y 89, *Ranma 7ª Parte* nº 8 (**Rumiko Takahashi)** y *Flame of Recca* nº 6 (**Nobuyuki Anzai)**.

—**Norma Editorial**: Parece que se prepara para un lanzamiento masivo de nuevas publicaciones, aunque por el momento se reserva las energías, dejándonos a todos en ascuas. Mientras tanto aparece un nuevo número de *Flag Fighter*, el nº2 del polifacético **Masaomi Kanzaki**, y *Nadesico* nº2 de **Kia Asamiya**. Atentos, chicos, que es una edición limitada a 4 números, así que me parece que nos vamos a quedar con ganas de más. Una mala noticia para los viciosillos de turno, pues se acabó *Caliente Nagi 2ª Parte,* serie que ha sido suplantada a su vez por las *Historias Viciosas* de **Tanaka**. Y es que Norma siempre piensa en vosotros.

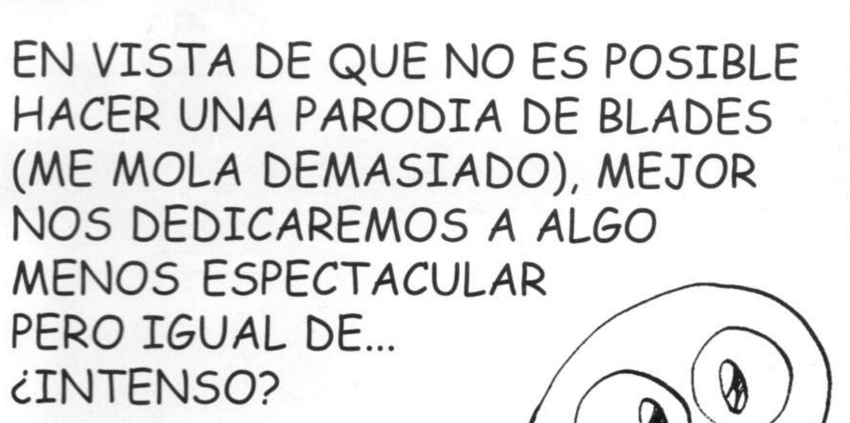
—**Glénat**: La editorial de origen francés sigue manteniendo sus ofertas de siempre, con la agradable sorpresita de *Hichitaka*, un manga de artes marciales en clave de humor que nos ayudará a superar la terrible cuesta de enero. Junto a él tenemos a nuestras queridas guerreras por el amor y la justicia, las *Sailor Moon*, que llegan al nº 13, demostrando que no son nada supersticiosas, a *Black Jack* nº 4, el médico milagroso de **Osamu Tezuka**, y a *Raika* nº6 de **Terashima** y **Fujiwara.**



—Por último, comentar una nueva publicación que ha aparecido en el mercado del manga nacional de manos de la **Editorial Berserker,** *Evan S.D,* obra de **Javier Bolado** y de **Jesús Mazcuñan**. Así que ya sabéis, si queréis ver algo diferente en el mundo del Tercer Impacto, ved lo más fresquito de Berserker.



Eva M. Sanchis



OZN













EN DEFINITIVA EL PERSONAJE MÁS CARISMÁTICO ES MIAU-MIAU, AUNQUE TENGA ESE AIRE A CHAM-CHAM QUE TIRA PARA ATRÁS.



OZN

Está bien ésto de darle una oportunidad a los nuevos artistas, es una buen muestra de generosidad, pero ésto ya es pasarse. No sólo por el mero hecho de que el dibujo de una obra cumpla con los requisitos de mercado ya se merece el aparecer en nuestros lares. Digo todo ésto porque **Shiro Ohno** es un vivo ejemplo de este caso. Se le nota desde un principio que tiene un control total sobre el diseño de los personajes, junto con una calidad de dibujo algo superior a la media (en definitiva, sabe como dibujar y reconozco que el estilo me gusta), pero se le nota demasiado que la mayoría de los personajes han sido sacados de una máquina recreativa; sólo tenemos que hacer un poco de memoria y enseguida nos vienen a la mente personajes del *Vampire Hunter* y del *Samurai Spirits*. Aunque él mismo reconoce que ha intervenido en el diseño de personajes de varios juegos, y para los diseños que no son suyos (vamos, que son copiados) ha pedido permiso (al menos eso dice) al autor para que se los preste y le permita sacarlos en sus historias.

Pero si sólo el dibujo importase o nos sirviese para darle el visto bueno todo estaría dicho, lo malo es que se le nota que en esto de dibujar en papel es un tanto novato. A medida que vamos pasando las páginas la cosa se va liando, no hay ritmo de narración y en algunas viñetas hay tanto cachivache que apenas logras ver qué es lo que está sucediendo (es más fácil llenar una pantalla de televisión con muchos colores y chorraditas). A ésto se une que a menudo carece de facilidad escénica y te encuentras con viñetas que no te dicen nada y además te plantean un serio problema para reconocer quién es quién y dónde está.

Siguiendo con lo malo (que conste que lo bueno ya lo he dicho arriba), el guión es un pelo infantil (o inocente, como os guste más). Nos plantea una protagonista, Kagome, que no recuerda nada de su pasado, un tanto boba y para colmo tan distraída que no se entera de lo que sucede a su alrededor. Solamente en sus sueños aparecen escenas de ese pasado, así que obviamente perdió la memoria por algún motivo, pero ahora se está recuperando y comienza a recordar.

En el bando de los malos están los goomas, una especie de seres infernales que tienen como objetivo la humanidad (lo original está de moda). Estos bichos tienen unos poderes increíbles con los que piensan hacerse con el control de nuestro ansiado planeta, pero para conseguirlo antes deben acabar con Kagome. Aquí es cuando hace acto de aparición el guapetón de turno, Onz. Antes fue otro gooma, pero ahora se ha transformado en humano, y como de costumbre dicho cambio lo ha convertido en el ser más poderoso que existe.

La relación entre Onz y Kagome es una especie de te quiero pero no te aguanto. Cada vez que el chaval aparece, es porque a la pobre chiquilla la acosa una "beztia" y debe defenderla. Está claro que además de quererla también tiene que evitar que caiga en manos del jefe de los gooma, o será el fin para todos. Para darle más salsa a todo, también hace acto de presencia un chica gato, Miau Miau, una gooma que está de parte de Onz (para mí que le mola un rato), aunque como es habitual sus efímeros intentos de ayudar en los combates acaban con la pobre Miau Miau dando costaladas por el suelo.

En definitiva un argumento que se resume en: chica buena y tonta que no se entera de nada, es atacada por una panda de tíos fuertes y feos con unas intenciones nada claras, pero que no deben de ser buenas, y cuando está en peligro aparece el prota, que le parte la cara a todo el que trate de hacerle daño a su chavala, todo ello aderezado con una serie de supergolpes chorras que tardan más en nombrar que en realizar. Un manga ni bueno ni malo, simplemente tan sencillo que el fallo del guión cae por su propio peso. Con la salvedad de un dibujo muy decente pero lento y sin demasiado ritmo.

Gonzalo-B. Tello



HYPERPOLICE



Reconozco que, desde la primera vez que vi *Hyperpolice*, siempre he tenido una opinión no muy buena de la colección. Personalmente, el dibujo me parecía bueno pero sucio, y el cuanto al guión, que sólo conocía por encima, me parecía una historia más del montón. Ahora que ha sido editado soberbiamente por Planeta (y eso que era bien difícil, debido al trazado grueso del dibujo), y he podido leerla con detenimiento, mi opinión de la colección ha cambiado radicalmente. *Hyperpolice* es una colección que consigue divertirte, emocionarte, y dentro de lo que cabe, contarte una historia bien hecha. Yo creo que el aspecto fundamental que hace que esta colección destaque es que se nota que es un manga hecho con ganas, en el que su autor, **Mee**, se ha dejado la piel por hacerlo bien. **Mee** es un autor desconocido en nuestro país, y dentro de lo que cabe, bastante novato en el género. Su mayor éxito ha sido precisamente Hyperpolice, que se ha publicado en la revista Dragon Magazine, y no ha hecho más que cosechar elogios desde su aparición en 1994.

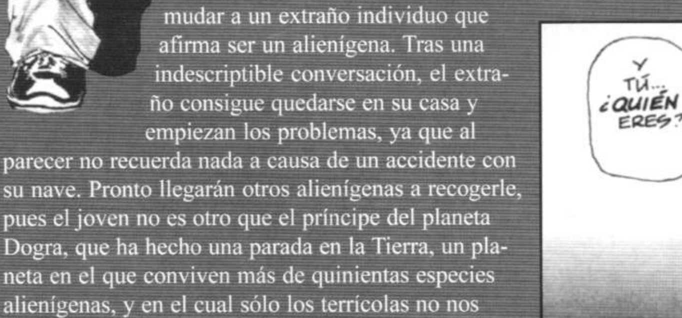
La historia se ambienta más o menos en un mundo futurista en el que la humanidad, que está a punto de extinguirse, convive con todo tipo de criatura mágica y monstruos sobrenaturales (vamos, para los que sigan la sección de rol les diré que está basado en *Shadowrun*). En él vive Natsuki, una deliciosa chica gato que trabaja para una compañía privada de policía, junto a su peculiar compañero Batanen (que está locamente enamorado de ella). Las cosas, que no le resultaban precisamente fáciles a Natsuki, se complican más si cabe cuando llega a la compañía su nueva compañera, Sakura, una mujer zorro obsesionada por devorarla y absorber así sus poderes mágicos. Si a ésto sumamos el hecho de que una compañía rival intenta acabar con la que emplea a Natsuki, tenemos una de las historias más disparatadas, divertidas y al tiempo emocionantes que hemos tenido por aquí en muchos meses. Si queréis pasar un buen rato divertido, no os lo penséis mas, *Hyperpolice* es una buena elección.

Darkmind

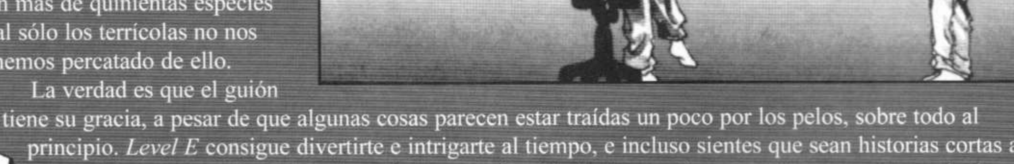
LEVEL E



Sin duda una de las colecciones más originales que hemos visto publicada últimamente, *Level E* es la primera obra de **Yoshihiro Togashi** (conocido autor de la obra *Yu Yu Hakusho)* que acaba de ser publicada en nuestro país por Planeta. Lo primero que puede llamar la atención de su nuevo manga, para aquellos que han seguido su más aclamada colección (es decir, *Yu Yu Hakusho*), es el enorme cambio que **Togashi** ha realizado en su estilo de dibujo. Mucho más serio y definido, ha variado mucho en todos los aspectos, trazo, fondos y acabado, pero sin perder en ningún momento su toque personal, un cambio que ha sido alabado y criticado a partes iguales. La razón de esta enorme variacion se debe también a que en *Level E* **Tagasi** se ha embarcado en una historia mucho más compleja, demostrando así que es capaz de aventurarse con éxito en cualquier género en el que desee trabajar. *Level E*, lejos de ser la clásica historia interminable en la que siempre se ven involucrados los mismos protagonistas, como lo ha sido *Yu Yu Hakuso* o lo esta siendo *Hunter x Hunter*, sino que está compuesta a base de historias autoconclusivas de pocos capítulos. **Tagasi** se ha visto muy influenciado en esta obra por series como *Expediente X* o películas como *Men In Black*, posiblemente a causa de la enorme acogida que ha tenido en Japón este género en los últimos años.



Las cosas empiezan en la primera historia de un manera un tanto extraña: Yukitaka Tsutsui, un simple estudiante que se ha independizado de sus padres, se encuentra en la casa a la que se va a mudar a un extraño individuo que afirma ser un alienígena. Tras una indescriptible conversación, el extraño consigue quedarse en su casa y empiezan los problemas, ya que al parecer no recuerda nada a causa de un accidente con su nave. Pronto llegarán otros alienígenas a recogerle, pues el joven no es otro que el príncipe del planeta Dogra, que ha hecho una parada en la Tierra, un planeta en el que conviven más de quinientas especies alienígenas, y en el cual sólo los terrícolas no nos hemos percatado de ello.



La verdad es que el guión tiene su gracia, a pesar de que algunas cosas parecen estar traídas un poco por los pelos, sobre todo al principio. *Level E* consigue divertirte e intrigarte al tiempo, e incluso sientes que sean historias cortas a causa del enorme carisma que tienen los personajes. El dibujo mantiene en todo momento un nivel más que decente, y en ese aspecto no se puede decir nada en contra. La edición de Planeta continua con la calidad a la que últimamente nos tienen acostumbrados, por lo que no hay ninguna excusa para que no sigáis atentamente la colección.

Darkmind



Kamikaze

La nueva obra de **Shatoshi Shiki** llega de momento a su fin. El problema es que más que un final, Norma ha finalizado la colección en mitad de un capítulo, dejando a todos sus seguidores con la miel en los labios. La cosas trascurren más o menos así: Kamuro va a la escuela a proteger a Misao, chica del agua, pero se ve incapaz de derrotar al hombre de fuego, el Señor Higa, enfrentándose así por primera vez a un enemigo que lo supera completamente.

La verdad es que ha sido todo un acierto por parte de Norma publicar la nueva obra de **Shiki**, que ha demostrado ser capaz de mejorar la calidad de su trabajo tanto en el guión como en todo el apartado gráfico. El trazo es limpio y correcto, las escenas de acción visualmente muy atractivas, y una fantástica narrativa en la que comprendes simplemente mirando las viñetas todo lo que está pasando.

Hay que decir en esta ocasión a favor de Norma (y nos alegra poder hacerlo), que la edición es realmente buena. En *Kamikaze* han utilizado papel blanco en los tres números editados, y la trama está conservada íntegramente. En cuanto a la traducción, tampoco podemos quejarnos de nada, ya que han conseguido que parezca fluida y realista. Ahora, sólo podemos esperar con ansias que Norma se decida a continuar editando pronto la colección, una de las más emocionantes en las que han trabajado hasta el momento, y que continúen haciéndolo con una calidad por lo menos igual a como lo han hecho hasta ahora. Ya estoy impaciente por leer la continuación.



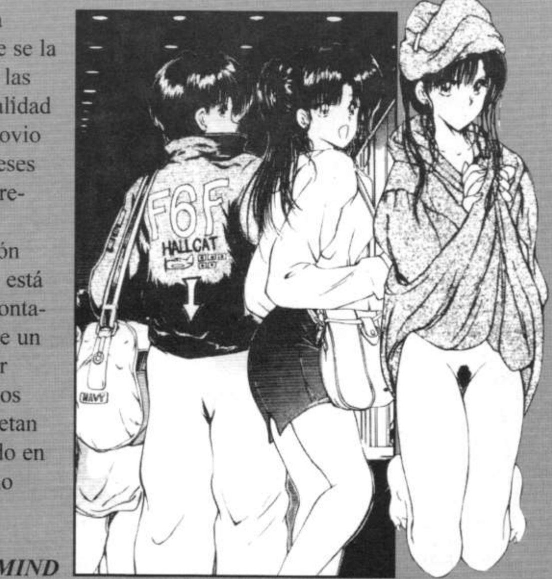
DARKMIND

CALIENTE NAGI 2

Bueno, pues esta historia se acaba. El último número de la obra de **Makoto Fujisaki**, *Caliente Nagi*, ya ha llegado a su fin. La colección, cuya historia era una simple excusa para poder presentar situaciones eróticas entre los cuatro protagonistas (ya que a Nagi y a Amamori se les unen Hirose y Yukika), termina cuando Amamori, investigador de una universidad, tiene que marcharse a Méjico como profesor, y Nagi se siente destrozada por su marcha (tras haber retozado con él como despedida). Yukika intenta solucionar el problema, y las cosas se resuelven, más o menos, de una manera feliz.

Caliente Nagi ha sido una colección bastante correcta desde sus inicios, que servía únicamente al fin para el que se la había dibujado: mostrar repetidamente las situaciones en las que una chica en apariencia moralista, tiene una personalidad oculta que la empuja continuamente a subyugarse a su novio Amamori para disfrutar de su cuerpo (ñes que los japoneses sólo piensan en eso?) (a tí se te podría hacer la misma pregunta —JJ).

Vamos, se ha acabado una colección erótica más que, dentro del género, no está del todo mal, y que en ocasiones, ha contado con situaciones divertidas y siempre un buen dibujo, pero que no tardará en ser sustituida por alguna similar. Esperemos que mejoren su edición, y que no cometan los errores que *Caliente Nagi* ha sufrido en sus tramas. A ver como está su próximo manga erótico, *Historias Viciosas*.



DARKMIND

Gakuen Ankoku Ore

Somos algo repetitivos en nuestros recordatorios, así que seguro que habéis leído alguna vez en MangaZone lo mucho que nos gusta **Masahiko Nakahira**, ese autor tan ligado a Capcom después de haber realizado adaptaciones al manga basadas en algunos de sus videojuegos más famosos, destacando sus fantásticos *Cammy Gaiden*, *Street Fighter Zero*, *Sakura Ganbaru* y el reciente *Street Fighter III*. Actualmente hay muy buenas relaciones entre los miembros de Capcom y este autor, lo que ha acabando materializandose en la aparición en el *Street Fighter Zero 3* del personaje Karin, creado por **Nakahira** para su *Sakura Ganbaru*.

Bueno: pues seguro que os alegra saber que vais a conocer ahora el que fue uno de sus primeros trabajos, fuera del ámbito de los personajes de Capcom… relativamente (después os explicamos el por qué).

Se trata de *Gakuen Teikoku-Ore wa Juubei!*, lo que podría traducirse por *El Imperio de los Colegios-Yo soy Jubei!* Fue publicado a principios de los noventa en el Shonen Sunday de Shogakukan y recopilado en cuatro jugosos tomos que no tienen desperdicio.

El guión de este manga, obra de **Ouji Hiroi**, es uno de los más cachondos a la par que emocionantes con los que nos hemos encontrado últimamente. A ver si os lo explico como Dios manda porque es la bomba: en un futuro alternativo, los estudiantes de instituto de Japón instigan una revolución y dan un golpe de estado, apoderándose del país. Ahora todo Japón está controlado por los adolescentes que dirigen los colegios, cuyo máximo interés es demostrar que están por encima de los demás. En este fantástico decorado se nos presenta a los protagonistas de la historia: Konpeki y Jubei son dos estudiantes de Tokyo que van a ingresar en una de las escuelas más renombradas, carismáticas y pendencieras de Hokkaido, la Koketsu. Pero no son dos estudiantes normales. Konpeki es un verdadero genio de la tecnología y Jubei es quizá uno de los estudiantes más fuertes y diestros en las artes marciales que pueden encontrarse en todo el país. Juntos forman una pareja casi invencible. Konpeki, gracias a sus avanzados aparatos electrónicos, es capaz de proporcionarle a Jubei los datos necesarios para vencer los combates, y éste hace uso de sus golpes especiales que acaban con facilidad casi con cualquier adversario. Pero pronto se descubre la verdad: Jubei es una chica, que oculta su verdadero sexo para poder ingresar en el instituto y alcanzar el sueño que ella y Konpeki tienen desde pequeños: llegar al campeonato nacional. Tras muchas dificultades, así lo consiguen, y se libran una serie de espectaculares batallas en las que Jubei se enfrenta a una retahila impresionante de monstruos humanoides, robots y demás freaks colegiales.

Finalmente, Jubei gana el campeonato pero un trágico hecho ocurre: Konpeki es asesinado y Jubei herido gravemente por un siniestro personaje, Shishigami. Con la ayuda de los rivales a los que ha vencido y que ahora le



Gakuen Ankoku Ore wa Juubei! ©Ouji Hiroi·Masahiko Nakahira/Shogakukan

Adachi Mitsuru Shoki Kessakushuu

WA JUUBEI!



respetan, en especial Kurou Sanada, Jubei comenzará su venganza y su confrontación con el casi todopoderoso Shishigami.

Éste es a grandes rasgos el argumento de este manga que, como habréis podido comprobar, entronca directamente con el argumento del reciente videojuego de Capcom *Shiritsu Justice Gakuen-Legion Of Heroes*, que acaba de estrenarse en España con el título *Rival Schools United By Fate,* en el que se cuenta cómo los representantes de diversas escuelas niponas se enfrentan entre sí en unas espectaculares batallas de artes marciales. Lo cierto es que el manga de **Hiroi** y **Nakahira** tiene ya de por sí grandes reminiscencias a los videojuegos de lucha de Capcom, así que aquí parece haber tenido lugar un fructífero intercamfluencias que ha deparado en beneficio de ambos.

Si, por otra parte, los videojuegos te dan igual y tan sólo quieres leer un tebeo entretenido, has llegado al lugar adecuado. La idea base de **Hiroi** es muy atrevida y sugerente, llena de ideas ingeniosas: desde la asexuada relación entre la despampanante Jubei y Konpeki hasta el interesante intercambio de roles entre Jubei y Sanada, pasando por una inteligente "pirámide de interés" en los combates y momentos de altibajo. Por su parte, el dibujo de **Nakahira** es excelente, casi tan bueno como el estilo del que hace gala actualmente. Demuestra un sentido muy desarrollado del volumen y de la estilización gráfica, y especialmente de la dinámica de la acción, con momentos muy interesantes en los trepidantes combates de artes marciales.

Las probabilidades de que este manga llegue a poder ser disfrutado por el público son escasas, así que deberemos apuntarlo en la lista de buenos mangas olvidados por los editores españoles. Claro que siempre queda la posibilidad de que os guste tanto que la exijáis con fervor.

Ja ja ja qué gracia me hace.

Luis Alís



ROL MASTER

RECORD OF LODOSS WAR (IV)

La creación de personajes —3

las habilidades secundarias

Bueno, una vez trazados los puntos principales que marcarán la dirección y el espíritu del personaje, ahora sólo nos queda ultimar los detalles necesarios para completar nuestra ficha. Desde el punto de vista de las reglas en sí, éstos son los detalles más importantes, ya que son precisamente los que nos permitirán saber cuáles son los conocimientos del personaje y comprender qué puede hacer y qué no.

Estas habilidades se dividen en cinco grandes grupos, que se verán modificados por dos factores: las características originales de los personajes y los bonos especiales por profesión. Es decir, unas características altas harán que nuestro personaje tenga mejores habilidades, pero importará mucho también la profesión por la que el personaje haya optado. Es decir, un guerrero con una fuerza y agilidad bajas será un buen luchador, mejor que cualquier mago con igualdad de tiradas, pero podría ser incluso igualado por un hechicero que tuviera unas grandes tiradas de características.

El primero de estos grupos son las **Habilidades de Técnica de Combate** que, como su propio nombre indica, se refieren a la capacidad de atacar a los enemigos, usar distintos tipos de armas y causar daño. Obviamente las profesiones más beneficiadas son las de guerrero y caballero, y las características más importantes son la fuerza y la agilidad.



El segundo grupo también está referido al combate, pero recoge contrariamente la **Habilidad de Defensa**. Esta habilidad es la que permite llevar armaduras, esquivar ataques y detener los ataques rivales con la espada. Las profesiones más beneficiadas son de nuevo las de guerrero y caballero, y las principales características son la constitución y la agilidad.

El tercer grupo de habilidades son las **Habilidades de Ladrón**, que son las que permiten trepar, robar bolsillos, esconderte, moverte en silencio y otras acciones de habilidad. La profesión más beneficiada en este aspecto es la de scout, y la principal característica la agilidad.

El cuarto grupo lo forman las **Habilidades Mágicas**, que son las referidas a todas las capacidades para leer runas, potenciar hechizos, comprenderlos y defenderte contra ellos. Se benefician de ellas todas las profesiones basadas en la magia, como los magos, los hechiceros, los sacerdotes y en grado menor los shamanes. Naturalmente, la característica más importante para esta habilidad es la inteligencia.

El quinto y último grupo de habilidades (que realmente no son habilidades como tal), son las tiradas de resistencia. Ésta es la habilidad que permite salvar la vida cuando te



cae encima una avalancha de piedras, cuando un mago maligno te lanza un conjuro de muerte o cuando, sencillamente, comes algo en mal estado. En este punto todas las profesiones están muy igualadas, salvo la de caballero, que proporciona una ventaja muy ligera sobre las demás. La característica que permite aumentar estas tiradas es la suerte.

Para calcular estas habilidades, lo único que hay que hacer es seguir la tabla correspondiente, calculando las operaciones con las características básicas y sumando las bonificaciones por profesión, tal y como se indica en la sección de Tira los Dados.

Una vez que ya nos hemos ocupado de los detalles secundarios de la ficha, sólo falta completar algunos detalles menores del personaje, tales como su nombre, edad, rasgos físicos y raza. Estos detalles tienen poca importancia, pero desde luego son los que dan más vida a la ficha (además de ser los que más te permiten interpretar las bases del jugador). Además, para los que sepan dibujar o sencillamente quieran tener su propio dibujito, hay un cuadro para que pongan su ilustracioncita.

El mes que viene, más.

Darkmind

FICHERO



NOMBRE

PROFESIÓN: GUERRERO

NIVEL: 1

DIBUJO

RAZA: Humano

SEXO: Varón

EDAD: 19

FUERZA	17	Habilidades de Combate	59 / / / /
CONSTITUCION	13	Habilidades de Defensa	35 / / / /
AGILIDAD	12	Habilidades de Ladrón	42 / / / /
INTELIGENCIA	11	Habilidades Mágicas	16 / / / /
SUERTE	15	Tiradas de Resistencia	40 / / / /
CARISMA	11	Fuerza de Concentración	使用回数:

	LV/1	LV/	LV/	LV/	LV/	LV/	LV	現在値
PUNTOS DE VIDA	10 /	/	/	/	/	/		/
PUNTOS DE MAGIA	4 /	/	/	/	/	/		/

武 器	ダメージ	DB	FS

防 具	AV	盾	DE修正

所 持 品

所持金 : | カルト(宗派) : | 経験値 :

Estamos ya casi en el paso final para tener completado nuestro personaje. La verdad es que ha quedado de momento bastante bien, y sus altas cifras en fuerza y agilidad lo vuelven un guerrero bastante decente en el aspecto combativo. No obstante, como buen guerrero, y debido también probablemente a su inteligencia no demasiado elevada, su capacidad mágica es simplemente patética.

Tira los dados

Estas son las tablas que se usan para calcular las habilidades secundarias de los personajes. La de arriba son las fórmulas que se utilizan para su cálculo, no muy complejas, y no creo que nadie necesite ni siquiera una calculadora para resolverlas en un instante, mientras que la tabla de abajo recoge los bonos de habilidades por características. Simplemente usando ambas tablas ya es posible conocer las habilidades de los personajes, y para ve un uso practico de ellas hemos calculado las habilidades de nuestro personaje en la seccion de fichas.

Habilidades de Combate	Fuerza+Agilidad+Bonos por Profesión
Habilidades de Defensa	$\frac{(\text{Constitución}+\text{Agilidad})}{2}$ +Bonos por Profesión
Habilidades de Ladrón	(Agilidad x 2) + Bonos por Profesión
Habilidades Mágicas	Inteligencia + Bonos por Profesión
Tiradas de Resistencia	(Suerte x 2) + Bonos por Profesión

Profesión	Habilidades de Combate	Habilidades de Defensa	Habilidades de Ladrón	Habilidades Mágicas	Tiradas de Resistencia
Guerrero	30	10	20	5	10
Sacerdote	20	10	5	20	10
Scout	20	5	30	5	10
Caballero	25	10	5	20	5
Shamán	15	5	10	30	10
Hechicero	5	5	20	30	10
Mago	5	5	10	40	10



Buenaaas... ¿Tiene color kevlar?

Parece que por fin vamos a dedicar este espacio para pintar un modelo que se puede encontrar a la venta. Va a ser una figura fácil de realizar, aunque muy resultona y de mucha calidad. Vamos a preparar el modelo de resina de Deunan Knute, de la serie *Appleseed*, escala 1/8. La figura es de una sola pieza, así que tras el obligatorio lijado y lavado con jabón se puede comenzar a pintar.

Recordemos que las resinas se pueden pintar tanto con esmaltes como con pintura acrílica, a diferencia de los modelos de vinilo que sólo aceptan acrílicos. Ya que la armadura de Deunan tiene unos tonos y colores específicos, lo primero es buscar un dibujo a color de la misma (las portadas de la colección de *Appleseed* están llenas). Y recordad: Hay que remover bien la pintura antes de aplicarla.

Veremos que necesitamos los siguientes colores: blanco, negro, azul claro, amarillo, marrón cuero, rojo, color carne (todos mate), cromado y dorado. El tono de la armadura de Kevlar lo conseguimos mezclando el blanco, el negro y una pizca de verde. Pintaremos la armadura de arriba a abajo. Fácil, ¿eh?

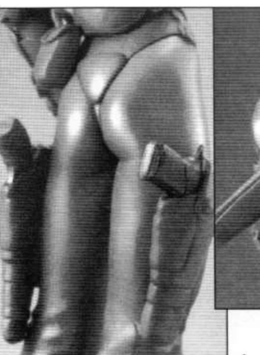
Ahora, ojo con los dedos. La figura no se puede tocar hasta dentro de dos o tres horas. Tras el secado, si vemos que la pintura no ha llegado a cubrir el fondo, es el momento de aplicar una segunda capa. Y esperar dos horas más. Un bocata, ¡huy! ¡y *Slayers*!

Si nos fijamos bien, nos daremos cuenta de que la armadura estaría compuesta de dos partes distintas: el mono de combate y las piezas de blindaje, siendo estas últimas el chaleco, los brazaletes, las hombreras y las botas. Pese a tener un tono muy parecido al del mono, diferenciaremos el blindaje con un filtro del mismo color añadiendo un poco de verde oliva. Para acentuar esta diferenciación podemos (debemos) proporcionar un ligero brillo al mono, dejando las piezas del blindaje en tono mate, simulando el vulcanizado. Este brillo suave se obtiene frotando la zona, delicada y repetidamente, con un algodón seco, efecto mucho más eficaz y realista que añadir satín.



Pintaremos la cara de color carne mate, con ojo, parche y labios incluidos. El pelo lo pintamos de marrón cuero. Aunque Deunan sea rubia, el marrón nos servirá de base para posteriores aclarados sucesivos con amarillo mate. Si aplicamos una capa muy fina sobre el pelo, nos queda un amarillo atenuado con las zonas de bajorrelieve más oscuras. Después aplicamos el sistema del pincel seco, más amarillo donde queremos una sensación de luminosidad, pudiendo aclarar el amarillo con un poco de blanco mate e ir gradientando.

El paso siguiente son los detalles. Las cremalleras de los pantalones las pintaremos con el método del pincel seco: una base de negro mate y, cuando se seque, pasar un pincel con dorado secado en un trapo limpio. El pigmento dorado queda sólo en la superficie en sobrerrelieve de la cremallera y da un aspecto realista.



Negro para la pistola automática, y marrón cuero satinado para las cachas del Colt. El cuchillo tendrá una base de negro mate y un pincel seco con color cromado en la zona de la sierra.

Volviendo a la cara, una vez seca, el fondo del ojo lo vamos a pintar de blanco mate. Hacedlo con el pincel fino y ojo con saliros, en cuyo caso se bordeará el ojo con el color carne de la cara otra vez. Tras dejarlo secar, se pinta el iris de azul y acto seguido (tras el secado riguroso), la pupila.

Los brillos del ojo dan dirección a la mirada y el inequívoco toque manga. Démonos cuenta de que el ojo mirará al lado contrario del brillo: si el brillo está a la derecha, el ojo mira a la izquierda y viceversa. Con un pincel del nº0, pintamos las pestañas. No respires, no parpadees, no pienses. Pestañas, pincel, pestañas, pincel, pestañas... Ya sólo queda pintar los labios con un rojo suave y ligeramente satinado (rojo+blanco+satín) y ya tendremos el modelo pintado. Para los perfeccionistas, podemos dar a la figura tonos de luz y penumbra con el sistema del pincel seco, con el color base de la zona, oscurecido o aclarado con negro o blanco mate, respectivamente. Acabamos dando un poco de barniz mate (en aerosol, preferiblemente) que protegerá la pintura.

Y recordad que no hay una forma rigurosa para pintar; cada cual desarrolla su propio estilo. Eso es lo bueno del arte. Preguntad a **Miró**.

Gabri de Río



por Sugoi Ochinko y Takeshi Kakeru

MODELOS A SEGUIR

Mayumi Kino de la OVA *Ao no Roku Go.*
(1:6, 270 mm) Geese. ¥12.800

Inspirada en un anime de última hornada, *Ao no Roku Go*, la casa Geese nos ofrece dos resinas de exquisita factura, la figura del moderno submarino que da nombre a la serie y ésta que aquí os mostramos de la protagonista de la serie, Mayumi Kino, que es nuestra estrella de este mes por varias razones: la primera, porque es preciosa (la figura, no la chica), y aunque el escorzo parezca sosón es fiel reflejo de la actitud tristona y melancólica de la muchacha, que siempre parece que la acabe de abandonar su novio; el esquema de pintado es bastante simple, aunque nadie debe dejarse engañar por verla toda azul, hay muchos detallitos que realzan el realismo de la figura, y ese matiz de azul posiblemente requiera una capa de esmalte de ese tono para lograr el efecto deseado; además, se trata de una figura de tamaño considerable y sólo once piezas, lo que la hace asequible a cualquier aficionado, aunque no tenga mucha experiencia, e incluso su precio es bastante razonable, ya que cuesta lo mismo que una resina de *Gundam* de Bandai, que miden casi la mitad de tamaño. Lo que desde luego no se puede negar es que el modelista, **Hidemasa Miyazaki**, ha conseguido una figura estupenda que hará las delicias de cualquier aficionado.



RMS-099 Rick-Dias de la serie *Z Gundam.*
(1:144, 140 mm) Bandai. ¥12.800.

Dentro de las figuras, kits y miniaturas con las que el gigante Bandai inunda el mercado mes a mes, destaca en esta ocasión esta resina del poco conocido (salvo para los "gundameros") pero espectacular Rick-Dias, el MS de la armada de Zeon que abre la segunda entrega de la serie, *Z Gundam*. Y destaca por dos motivos principales: su innegable atractivo como figura, de fina factura y llamativo color rojo, y porque coincide con el lanzamiento del mismo modelo dentro de la serie de kits de plástico High Grade, que escoge ciertos modelos de la saga para llevarlos a una escala mayor, 1:100. De este modo, tanto los aficionados a las resinas de la serie como los que prefieren los modelos para montar de plástico pueden disfrutar de este estupendo robot, aunque los que prefieren el plástico tienen ventaja, ya que la figura es bastante más barata y bastante más grande.

Bruce Lee (de ninguna serie ^_^)
(sin escala, 300 mm) Medicom Toy. ¥6.800

Como excepción, y sin que sirva de precedente, este mes queremos hacer un inciso especial con un juguete que ni tiene que ver con manga ni con anime, sino un nuevo ejemplar de la familia Real Action Heroes de la casa Medicom Toy: un impresionante Bruce Lee, totalmente articulado, de 30 centimetrazos de altura (el doble que un Action-Man, más o menos), y con accesorios intercambiables (como manos en distintas posiciones para agarrar objetos o con el puño cerrado). Un parecido logradísimo para un juguete a-lu-ci-nan-te. ¡G.I. Joe, muérete de envidia!

Bustos de Rei Ayanami y Shoryu Asuka Langley (tipo transparente) de la serie *Neon Genesis Evangelion.* **(1:2.5,400 mm/390 mm) Kurushima Seisakusyo. ¥40.000**

Aunque podría parecer que nos repetimos más que el ajo, en realidad no es así. Ni hablamos de lo mismo, ni se pueden comparar con las figuras realizadas en cristal que os mostrábamos hace una par de números, aunque estas también son de *Evangelion*. En este caso las figuras son de resina, aunque transparente, su tamaño impresionante (¡40 cms!), y encima se trata de bustos de una sola pieza, así que no hay que montarlas, sólo sirven para exponerlas y babear cada vez que las vez (o disfrutar viendo cómo babean tus amigos cada vez que las ven). Eso sí, no cuestan las cien mil del ala que valían sus homólogas de cristal, pero siguen estando sólo al alcance de unos pocos.



Zubeko Amigai (Maid-san) basada en una ilustración de *Takeyoshi Bukou.*
(1:6, 305 mm) Realize. ¥8.600

Los diseños de **Takeyoshi Bukou**, publicados en un libro de ilustraciones que recoge los personajes de su saga, mezcla de ciencia ficción y comedia, han servido de inspiración para que **K·PIERO** realice esta figura de uno de los personajes principales, en su uniforme de criada (maid en inglés) algo ligerita de ropa (y es que las criadas espaciales deben pasar mucho calor). Teniendo en cuenta que la figura mide más de 30 cms. y su precio es relativamente barato para una figura de esas características, puede ser una compra interesante, a lo que hay que añadir el hecho de que la ilustración y el arte que adorna el embalaje están realizados por el mismo autor. Su considerable tamaño, pocas piezas (12) y, para qué engañarnos, simpleza de pintado, la hacen recomendable para principiantes.



QUE LO SEPAS

—¡Finalmente esta aquí! Lo que nadie esperaba, la Neo Geo Pocket, ya está en todas las tiendas de videojuegos españoles. Aparece a un precio aproximado de 8.990 pesetas (al menos donde las he visto yo), y sale junto a su juego insignia el *King Of Fighters R-1*. El único problema es que se rumorea que SNK sacará en marzo una nueva consola a color, para la que no sólo trabajará SNK, sino otras grandes compañías como Taito y Capcom. Además, uno de los primeros juegos que aparecería sería *Capcom vs. SNK* ¿Será posible?



—Por cierto, además del nuevo juego de *Fatal Fury* en 3D en el que SNK está trabajando, se encuentran también en el desarrollo de una cuarta entrega de *Fatal Fury* en 2D, que se titulará precisamente *Fatal Fury 4*.

—Bandai, por su parte, saca al mercado un nuevo juego de *Gundam*, *SD Gundam* para la WonderSwan, al precio de ¥3.800, en el que podremos encarnar a más de 200 personajes, y en la que podremos realizar combates de cinco contra cinco (como el de Game Boy que anunciamos en el mes anterior pero con mayor calidad gráfica, por supuesto).

—Capcom anuncia la conversión del *JoJo Bizarre Adventures* para la PlayStation. La verdad es que no sé si realmente irán en serio, ya que se supone que ni siquiera la Dreamcast puede realizar íntegramente el juego al 100%, así que la PlayStation difícilmente podrá intentarlo.



—Para acabar, Badai pretende sacar en marzo la esperada secuela de Macross VF-X, que, al contrario que el primero, promete ser una auténtica delicia, tanto en gráficos como en jugabilidad.

SAMPAGUITA

Shirow vuelve a la animación en PlayStation

El *Sampaguita* ha sido el tercero de los juegos que Sony Computer Entertainment ha lanzado al mercado de su prestigiosa saga de películas interactivas de animación. Este juego es una historia original, que no está basada en ningun manga, ni tampoco se tiene planeado que aparezca ninguno basado en ella. No obstante, hay una seria razón por la que podemos permitirnos el lujo de tratar este juego en nuestra sección, ya que todo el aspecto gráfico como los diseños de personajes ha sido realizado por el mismísimo **Masamune Shirow**.

Como he dicho antes, más que un juego en sí es una auténtica película de animación, en la que tendremos la oportunidad de intervenir en muy escasas ocasiones eligiendo un camino u otro, que desembocará en diferentes finales mejores o peores según el acierto de las decisiones tomadas. Tras ésto, se nos dará la oportunidad de ver la película íntegramente, sin los cortes de las decisiones. La animación en sí es bastante larga, se tomen las decisiones que se tomen, y se puede tardar sobre una hora y media en acabar cualquier final. A causa de su larga duración, el *Sampaguita* está compuesto por dos CDs, que incluyen únicamente toda la animación del juego (calculo que íntegramente, si sumamos todas las opciones, puede recoger unas tres horas de animación).

DATOS

Título: Sampaguita
Precio: ¥4.800
Compañía: Sony Computer Entert.
Plataforma: PlayStation
Tipo: Aventura Interactiva
Nº de Jugadores: 1

La historia gira en torno a una chica llamada Maria, una encantadora joven emigrante de Filipinas, que vive un vida modesta en su casa sin demasiadas complicaciones. Las cosas nunca le habían sido fáciles pero se las apaña para sobrevivir a pesar de los problemas, hasta un día fatídico en el que toda su vida cambia al meterse en un turbio asunto del que parece que no podrá salir. Maria, sin saberlo, se ve involucrada con un peligroso sindicato de mafia china, que utiliza a los chicos filipinos y otros inmigrantes ilegales para ocuparse de sus asuntos turbios. La joven, que únicamente desea tener un novio agradable con el que salir, se ve introducida en ese mundo oscuro a causa de un cassette, que los de la mafia intentarán conseguir a cualquier precio. La vida de Maria se convertirá en un infierno, siendo incluso agredida por los criminales, y sólo



CHEATER!!

—Lo siento, pero el *Sampaguita* no tiene ningun truco conocido, por lo que en este numero veremos unos trucos para el *Streeet Fighter Zero III* (de PS). Para jugar con los tres personajes ocultos, debes terminar el World Tour enfrentándote a Guile y a Evil Ryu en lugar de a Vega, momento en el cual ambos serán seleccionables (además de la opción de combate por equipos). Una vez hecho ésto, si conseguís además derrotar a Shin Gouki, podréis seleccionarlo apretando L1 sobre su icono. Para sacar todas las otras opciones, jugad más de cuarenta horas o terminad el juego en dificultad 8.



encontrará ayuda en Boy y en ti, que la acompañarás en ese mundo peligroso y trágico al que se ha visto abocada.

En cuanto a la calidad de la animación, sólo hay una cosa que decir: soberbia en todos sus aspectos. Para todos los aficionados a **Masamune Shirow**, y que se sientan decepcionados por el enorme cambio de estilo que sufren todas sus obras al ser llevadas a la pantalla (con la posible y única excepción de *Black Magic M-66*), he de decirles que *Sampaguita* es su juego. De principio, lo más impactante del trabajo de **Shirow** son unos diseños simples pero brillantes, realizados acorde a su estilo actual, y que consiguen mayor expresividad que ningún trabajo suyo llevado a la pantalla hasta la fecha. La caracterización de Maria es sencillamente deliciosa, y consigue que te enamores del personaje desde la primera vez que la ves. Además, como he dicho, la calidad gráfica sólo es igualada por la calidad de su animación, llena de momentos brillantes y en la que no han reparado en ningún gasto para hacer un film magnífico. Hay ocasiones en las que parece que estés viendo más una película destinada a la gran pantalla que una OVA o una serie (y por supuesto, mucho menos un juego). Realmente, *Sampaguita* es una película gráficamente fascinante, que ha aprovechado al máximo las posibilidades del modo de vídeo de la PlayStation, reduciendo al mínimo los defectos que pudiera causar la compresión de películas de la consola.



En cuanto al sonido, *Sampaguita* posee una calidad casi comparable a la de su animación. La banda sonora del juego es variada y completa, con una melodía para cada situación que se necesite, siempre acorde con el momento y el ritmo de los acontecimientos. El tema principal es fantástico, uno de las que más me han gustado de los que he oído en un juego. Las voces están perfectamente elegidas, sobre todo la de Maria, y su dobladora se deja la voz para representar perfectamente a su personaje. Vamos, que roza también en este punto la calidad de una película para la gran pantalla.

La verdad es que de momento no se ha descartado la posible aparición de alguna entrega de las películas animadas de SCE por Sony España, por lo que yo esperaría con ganas que saliera *Sampaguita*, sin duda el mejor de los cuatro (pero para eso hay que tener muuuucha fe y suerte). Tanto si aparece como si no, el *Sampaguita* es un

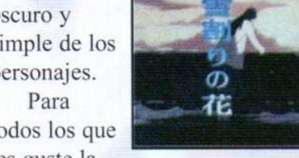


juego soberbio en todos sus sentidos, que a todos los aficionados a la animación fascinará sin duda. Si quieres un juego de acción en el que quieras poder engancharte, o un juego en el que puedas participar activamente, *Sampaguita* no te satisfará, especialmente si esperas tener siempre algo nuevo que hacer (ya que el único defecto que se puede achacar a *Sampaguita* es que una vez terminadas todas sus opciones las posibilidades son escasas), pero si lo que buscas es calidad, y emocionarte de verdad con una historia, éste es tu juego.

Desde hace algunos meses, SCE ha empezado a sacar una nueva tipología de juegos al mercado, que desde su aparición están haciendo realmente furor entre los aficionados japoneses. Estos juegos no son de lucha ni de acción, ni siquiera de rol, sino que se trata de auténticas películas de animación. Este estilo de juegos no son ninguna novedad, y ya existían desde que aparecieron los primeros formatos de CD-Rom en consolas, al igual que lo han hecho en el PC. Nosotros incluso hemos tenido la oportunidad de comentar algunos de estos juegos en esta sección, como lo fue el *Evangelion, Girlfriend Of Steel* de Gainax. No obstante, los juego de SCE han superado todas las expectativas de ventas que se esperaban de ellos, y se están comercializando como si se tratasen de OVAs más que de juegos de consolas. ¿Cuál es su secreto? Muy fácil, una historia muy simple pero buena, un equipo de lujo en la producción y en los diseños, y una animación al nivel de las mejores OVAs que aparecen últimamente.

El *Sampaguita* que hemos comentado fue el tercero de estos juegos que salió al mercado, precedido por el *Double Cast*, que apareció el 25 del junio de 1998 y el *Kisetsuoh Dakishimete*, aparecido el 25 de julio del mismo año. Ambos juegos tenían un nivel de animación sobresaliente, en especial el primero, que fue el que más éxito obtuvo a causa de su novedad, agotándose en pocas semanas en todo Japón. Finalmente, a finales del año pasado, SCE sacó la última entrega de la saga hasta el momento, el *Yukiwari no Hana*, que de los cuatro es el que tiene un estilo de animación más adulta, a causa del diseño más oscuro y simple de los personajes.





Para todos los que les guste la animación, o sencillamente quieran disfrutar de unas buenas películas interactivas, esperemos a que lleguen los juegos de SCE pronto por aquí.

Darkmind

EN FIN, QUE..

Jugabilidad	●●●●●●●●●●	50%	GLOBAL
Sonido	●●●●●●●●●●	95%	80 %
Gráficos	●●●●●●●●●●	95%	

❖ Menos de 32 ❖

SUPER ROBOT TAISEN



Tetsuwan Atom (o *Astroboy*, como es conocido en Occidente), ha sido la obra más conocida del mayor maestro del manga de todos los tiempos (según creencia popular, y por su papel pionero en el género), **Ozamu Tezuka**. Todos los aficionados recordarán con cariño el mítico personaje que por desgracia, nunca apareció en nuestro país. Pues bien, para todos aquellos que aún tengan en su poder una Supernintendo, Zamuse sacó hace ya cinco años el primer juego basado en el joven chico robot para esta consola.



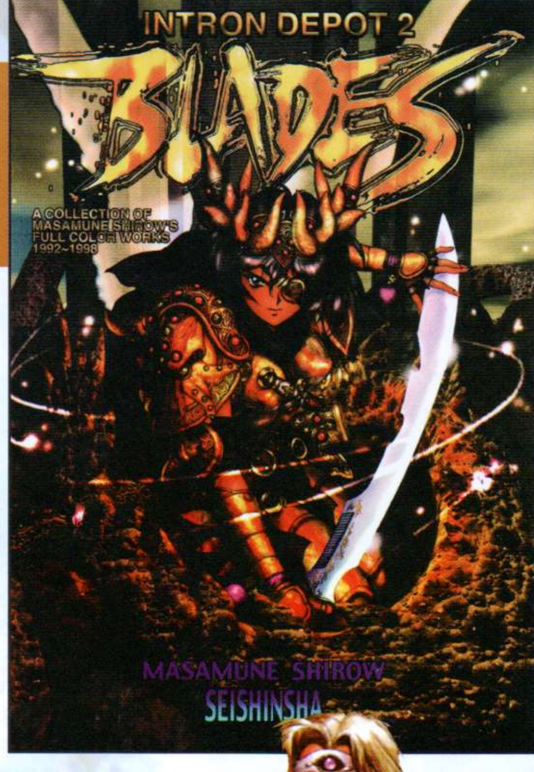
Gráficamente, *Tetsuam Atom* no es ninguna maravilla. Los gráficos son simples pero efectivos, y aunque el personaje principal está francamente bien animado, no se puede decir lo mismo de los enemigos y los monstruos. Apenas animados con un par de frames, se mueven de una manera que desmerece el entorno gráfico de los decorados. De la música no hay realmente mucho que decir, no es buena pero al menos tampoco se hace muy monótona, al igual que los efectos de sonido del protagonista, que, como mínimo son bastante correctos.

La jugabilidad, no obstante, está bastante mejor que el resto. Se trata de un género que personalmente opino que tiene muchas posibilidades, el clásico arcade de plataformas en el que tendremos que enfrentarnos a infinidad de enemigos antes de solucionar la pantalla, lleno de secretos y paredes móviles. El control del personaje en muy simple: el pad sirve para moverse y agacharse, tiene un botón para saltar, otro para golpear, otro para activar los propulsores y volar y el último para realizar un supergolpe poderoso. Todo muy simple pero sin restar en ningún momento la adictividad del juego.

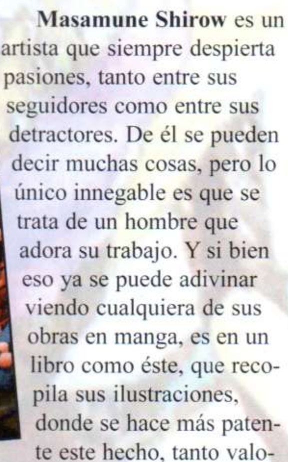
Por desgracia estamos en lo mismo de siempre, es un juego japonés que nunca apareció ni aparecerá (a estas alturas hasta se me hace ridículo decir ésto) en nuestro país, pero que siempre será un placer para todos aquellos que siguen la obra de **Tezuka**.

DARKMIND

INTRON DEPOT 2 BLADES



Hace mucho tiempo que Shirow asombró a propios y extraños con su libro de ilustraciones, el Intron Depot 1. Desde entonces, pese al paso de los años, todos sus fans han esperado la prometida continuación . Pues bien, ya podemos disfrutarla, y pese a la larga espera, para muchos ha valido la pena.



Masamune Shirow es un artista que siempre despierta pasiones, tanto entre sus seguidores como entre sus detractores. De él se pueden decir muchas cosas, pero lo único innegable es que se trata de un hombre que adora su trabajo. Y si bien eso ya se puede adivinar viendo cualquiera de sus obras en manga, es en un libro como éste, que recopila sus ilustraciones, donde se hace más patente este hecho, tanto valorando sus trabajos como escuchando (o leyendo, mejor dicho) sus impresiones y explicaciones sobre ellos.

Como tantos otros autores orientales y occidentales, **Masamune Shirow** comenzó su andadura por el mundo del tebeo publicando tempranos trabajos en las páginas de fanzines y ediciones semiprofesionales de escasa circulación. Sin embargo, ya desde sus comienzos evidenciaba una poco japonesa tendencia hacia el color y las ilustraciones llenas de excesos cromáticos poco cultivados por el mundo del cómic nipón en general. No se trata tanto de que los japoneses huyan del color (nada más alejado de la realidad) como de que **Shirow** bebía de fuentes europeas y norteamericanas para saciar su sed de cómic en papel couché, y su trabajo mostraba una gran tendencia a derivar hacia líneas como las de **Frazetta**, **Serpieri** o **Royo**, es decir, de viñetas ilustradas más que coloreadas. De hecho, con los años y su maduración como autor ha llegado a ser quizá en Japón la referencia cuando se piensa en trabajos de este tipo, y sus ilustraciones pueden verse en todo tipo de productos, desde las páginas de un cómic (las menos) hasta cubiertas de cajas de maquetas y figuras, pasando por carátulas de CDs o diseños para videojuegos.



Pero no se trata ahora de descubrir sus virtudes como autor, sino de repasar (y celebrar) la aparición de su segunda recopilación de trabajos a color, el durante tanto tiempo esperado *Intron Depot 2*. Tras la aparición en el mercado japonés del primero de los volúmenes, que fue casi inmediatamente absorbido fuera de las fronteras de su país y



logró una cifra de ventas que sorprendió incluso a sus editores, siendo posiblemente el libro de ilustraciones más vendido con diferencia de todos los publicados por autores japoneses, la promesa de una indefinida continuación ha mantenido a sus fans de todo el mundo en vilo esperando, año tras año, que el maestro **Shirow** se dignase regalarles con una nueva recopilación de sus trabajos. Pues bien, lo que muchos creíamos que sería una espera eterna ha llegado a su fin, y ya se puede conseguir a través de las tiendas especializadas este segundo volumen que recoge lo más destacado de sus trabajos en los últimos siete años.

Ahora bien, hay que hacer una importante salvedad, y es que el subtítulo *Blades* (Espadas en inglés) no se le ha puesto a este libro porque quede muy resultón, sino porque a diferencia del *Intron Depot 1*, que recopilaba los trabajos de todo tipo más destacados del autor desde 1981 hasta 1991, éste recoge una selección de las ilustraciones realizadas sobre temas fantásticos, es decir, las que más se amoldan a trabajos de los conocidos como "espada y brujería". Desde luego, el saco es muy amplio y caben gran variedad de temas (incluso algunos que la verdad es que no tienen nada que ver con la fantasía), pero **Shirow** ha omitido deliberadamente todas las ilustraciones y trabajos que tengan componentes de ciencia-ficción, que reserva para una siguiente entrega, ya sea un *Intron Depot 3* o cualquier nombrecillo similar (manda güevos).

Una de las principales diferencias con respecto al Intron Depot 1 es el tamaño del libro, que se ha realizado en un formato mayor, con lo que el deleite visual se ve aumentado aún más si cabe. El precio de la criatura realmente es bastante comedido originariamente, ¥2.800, unas 3.500 pts., pero dados los precios del mercado de importación la cifra puede dispararse hasta más del doble de su precio, como nos ha pasado a nosotros. Sin embargo, muchos pensarán que vale la pena pagarlas (yo aún dudo) por tener entre sus manos este soberbio ejemplar de librazo. Sin embargo, si podéis permitíroslo, intentad conseguirlo directamente de Japón, ya sea a través de un catálogo de venta por correo o achuchando a ese japonés que habéis conseguido embaucar a través de cartas o e-mail, os ahorraréis una pasta. Ahora bien, si sois de los que no pueden o no saben esperar, aquí tenéis lo que podéis encontrar en cuanto abráis sus páginas:

Para empezar, en la misma portada, debajo de la espectacular sobrecubierta, se encuentra una lista de las ilustraciones contenidas en el libro, una por una, indicando su fecha de acabado y la obra a la que pertenecen o en la que se inspiran. Semejante indicación de que el autor no está dispuesto a desperdiciar ni una sola de las páginas en listas que roben espacio a las imágenes nos da una idea muy clara de la filosofía de este libro: una autentica sucesión visual de formas y colores sin concesiones a la palabrería inútil. Y no es que **Shirow** se limite a presentar página tras página de imágenes inconexas; antes bien, cada uno de sus trabajos, hasta los más irrelevantes, están acompañados por detalladas explicaciones del autor acerca de su historia, su realización e incluso los senti-





Aquí tenéis algunos pequeños ejemplos de las ilustraciones explicativas que acompañan a muchos de los trabajos que aparecen en el libro, así como bocetos y diseños previos al resultado final.










mientos del autor al realizarla. Sin embargo, la distribución de todos los textos explicativos es completamente dependiente de las imágenes, aprovechando los huecos de página que quedan libres. Ésto hace que algunas veces las explicaciones o comentarios de las imágenes estén en esquinas opuestas a la ilustración, lo que las hace difíciles de seguir. En este aspecto no se ha mejorado la línea seguida en el *Intron Depot 1*, sino que más bien se ha agravado ese defecto, en detrimento de la facilidad de lectura.

Otro defecto (a mi entender) son las pequeñas fichas guía que nos indican los datos de cada ilustración, ya que pese a ofrecer toda la información posible sobre cada dibujo, desde la fecha de terminación —¡exacta hasta el minuto!— hasta el tipo de lápiz utilizado para su realización, son muy confusas, y resulta muy pesado seguirlas y asociarlas con las explicaciones del autor, ya que su único enlace con sus correspondientes ilustraciones es una minúscula miniatura del dibujo en cuestión en cada ficha. En fin, que eso sea todo lo malo.

¿Y lo bueno? Pues evidentemente, la posibilidad de disfrutar del goce visual que este gran artista nos ofrece, ya sea admirando posters, portadas de revistas y de cómics, ilustraciones realizadas para novelas, carátulas de CDs, diseños de personajes e ilustraciones para videojuegos, y por supuesto trabajos y bocetos inéditos que el autor completa o retoca específicamente para este libro.

Pero no sólo se queda ahí, sino que nos da una oportunidad única de seguir paso a paso en muchos casos las técnicas auténticamente artesanales que **Shirow** utiliza (o utilizaba) para conseguir el efecto deseado en sus trabajos. Resulta sorprendente leer sus explicaciones acerca de cómo utilizaba, por ejemplo, una bolsa llena de trozos de esponja verde y, tras sacudirla un buen rato, la colocaba contra una copiadora laser cubierta por un papel verde y hacía que el aparato alterase la salida de color del resultado, todo eso solamente para conseguir la textura que después utilizaba para representar el suelo verde de las ilustraciones que realizó para el videojuego de PlayStation *Slime Show*, como la que podéis observar en la esquina superior de la página anterior.

Otra de los puntos fuertes de este libro es que recoge la progresiva evolución de su trabajo desde el completamente "analógico", como él mismo lo llama, a la plena incorporación del soporte "digital", ayudado por su Mac. Y que nadie se crea que eso ha acabado con lo artesanal de su trabajo, porquese sigue realizando sus propios escenarios texturas para fondos con el aparato, y echa pestes cada vez que reconoce que utilizó alguna que ya incorporase los programas con los que trabaja.

Y la mejor baza de todo el libro, la promesa de una nueva continuación en la que abarque los trabajos basados en temas de ciencia-ficción a lo largo del mismo período, que han sido deliberadamente omitidos de este volumen, al igual que los trabajos sobre *Exon Depot*. Yo personalmente la espero con impaciencia, porque este libro me ha parecido, no sé, que se quedaba algo cojo.

The JavHunter



Isao Takahata la otra cabeza pensante del Studio Ghibli

El Studio Ghibli es un estudio de animación japonés famoso por la gran calidad de todas las películas que allí se producen. Se constituyó en 1985 con la finalidad de realizar la película *Laputa: Un castillo en el cielo*, gracias al éxito obtenido por la adaptación al anime de *Nausicaa del Valle del Viento*, éxito que decidió a Tokuma Shoten (la empresa editorial que llevaba la revista Animage donde se publicaba el manga de **Miyazaki** y que subvencionó el proyecto de ese film) y a su propio autor a crear un nuevo estudio de animación. **Miyazaki**, un apasionado de los aviones (por algo su familia había vivido de su construcción), lo llamó Ghibli, nombre del viento cálido que sopla por el desierto del Sahara, en honor a los famosos aeroplanos exploradores italianos. Además de **Miyazaki**, el otro líder indiscutible de los reputados estudios es **Isao Takahata**, un personaje no muy nombrado por estos lares pero no por ello menos importante. Cuando Tokuma le propuso a **Miyazaki** hacer una película sobre *Nausicaa*, el mangaka sólo puso una condición, que **Tahakata** la produjera. Fue su primer trabajo en la producción, pero fue magnífico.



Al contrario que su colaborador y amigo, **Takahata**, desde el principio de su carrera, siempre se ha dedicado a dirigir anime, nunca al manga. Nació en 1935 y se graduó en una de las universidades más prestigiosas de Japón, la Universidad de Tokio, y acto seguido se unió al recién fundado estudio de animación Toei Doga en 1959, destacando enseguida en la compañía como un joven con un gran porvenir por delante. A través del Sindicato de Animadores de la Toei conoció al que sería hasta la actualidad su mejor amigo y más estrecho colaborador, **Miyazaki**, que en esos momentos era el presidente de la organización. Ambos, de marcada ideología marxista, congeniaron en el acto, y por ello sus primeras películas reflejan todas estas creencias. No obstante, no eran los únicos. Tras la guerra, esa ideología política era común entre los jóvenes que aspiraban a un futuro democrático para su país. Aún hoy el partido comunista sigue teniendo un considerable peso en el panorama político de Japón.



Durante todos estos años **Miyazaki** y **Takahata** han formado un equipo director-animador-productor incomparable, desarrollando una filmografía que se distingue no sólo por su número (echadle un vistazo a la lista que hay al lado y veréis) sino también por su indudable calidad. Es la pareja de oro del anime, conocida y respetada en todo el mundo. Y cuando digo en todo el mundo, no me refiero únicamente a los países, hablo de las personas que los habitan, porque aunque a primera vista su obra parece estar dirigida a una audiencia juvenil, la problemática que presentan los temas y posteriormente la manera en que están tratados y desarrollados tales argumentos es muy adulta. Este tratamiento adulto del arco dramático del film se expresa con un mayor énfasis en la filmografía de **Takahata**. El director no se detiene en reflejar el mundo tal y como debería ser, no trata de transformarlo y de corregirlo a su manera, tan sólo se limita a recrear lo que ve, no con pesimismo pero tampoco con el carácter optimista que normalmente **Miyazaki** imprime en sus creaciones. Si **Takahata** fuera un escritor y analizáramos su estilo, podríamos decir que es un autor naturalista y desde mi humilde opinión, es esa franqueza visual que permite al espectador llegar a madurar con lo que ve, además de disfrutar



como un enano con el espectáculo de su puesta en escena, su mayor triunfo. Es esta diferente perspectiva la que enriquece y también dificulta las relaciones entre los componentes del equipo. Según un antiguo alumno del Studio Ghibli, el conocido **Mamoru Oshii** (director de *Ghost in the Shell*), poseen personalidades muy dispares. Mientras **Mizayaki** es un hombre con mucho carácter, agresivo y que cambia constantemente, adaptándose a los acontecimientos, **Takahata** es más racional, lógico y frío, y no se deja convencer fácilmente. Para **Oshii** lo extraño es que se lleven bien, aunque la explicación más plausible se encuentra en la ideología política que comparten y que les anima a trabajar unidos, porque la unión hace la fuerza. Eso sí, ambos reconocen que respetan al máximo sus respectivas parcelas. Si **Takahata** hace de director y **Miyazaki** de productor, éste no puede interferir en el trabajo de su compañero a pesar de que no esté de acuerdo con él, y viceversa. Admiración y respeto mutuo serían entonces las bases fundamentales de un "matrimonio" que ya lleva 37 años funcionando y sigue adelante sorprendiendo al mundo entero.

Como su filmografía es extensísima, contando todos los filmes, series de TV y spots publicitarios, me voy a detener en cinco de sus películas que considero más especiales:



PANDA KOPANDA

Panda, el cachorro de panda

Propiciado por la "fiebre del panda" que se desencadenó en Japón con la llegada de dos pandas de China, es un cortometraje de 30 minutos de duración realizado en 1972 tomando como base una idea original de **Miyazaki**, quién también se encargó de los scripts, la puesta en escena y la animación. En realidad, fue el primer film infantil del tándem y el germen del experimento que sería más adelante *Totoro*, de carácter más adulto. Cuenta una historia sencilla pero encantadora: Meiko es una niña que vive con su abuela cerca de un bosque de bambúes. Un día, la abuela se marcha a visitar a unos amigos y la deja sola en casa. Sin embargo la niña, verdaderamente traviesa, se encuentra con un cachorrillo de panda, que pronto será su mejor compañero de juegos. Pero el pequeño no viene solo, sino que otro panda adulto interrumpirá sus juegos para unirse a ellos y formarán una pequeña familia, en la que el gran panda será el papá, y Meiko, la amorosa madre que cuidará del cachorro. Y juntos vivirán emocionantes aventuras.





Panda Kopanda
© Nippon Animation CO. Ltd. 1978

Debido a la popularidad que adquirió el corto, apareció una secuela: *Panda, el cachorro de panda: Un día lluvioso en el Circo,* film que intentaba explorar nuevas posibilidades enmarcando a nuestros amigos pandas y a Meiko en una visita al circo, con tigres acróbatas y cosas por el estilo. Una monada, vamos.



TAIYO NO OUJI HOROSU NO DAIBOKEN

El príncipe del Sol: La Gran aventura de Horus

La primera película que **Takahata** dirigió es una pieza clásica de la animación japonesa que ha creado escuela desde su estreno por la Toei Doga en todos los cines de Japón en 1968. En ella el director, **Miyazaki** (que intervino como animador) y los demás miembros del equipo vertieron todas sus ideas democráticas, su rechazo frente al programa laboral establecido por la Toei y lanzaron al unísono la consigna aquella de "todos unidos contra el dictador". Por eso no es de extrañar que, a pesar de ser una de las películas más elogiadas por la crítica y la audiencia (y además con razón), la Toei sólo la pasó durante diez días. Tras el incidente, **Takahata** fue degradado y no pudo volver a dirigir en la compañía. No obstante, la mayoría de los jóvenes de la época, pertenecientes a movimientos u organizaciones políticas de izquierdas, se sintieron muy identificados con la historia y pronto adoptaron el tema principal de la misma: la importancia de mantenerse unido frente a las adversidades.

En cuanto a la historia, presenta evidentes similitudes con *Conan, el niño del futuro*. El principio es idéntico y la pareja protagonista también ofrece una caracterización similar. Horus sería una especie de Conan, increíblemente fuerte e indómito y con un sentido de la justicia casi instintivo. Su enamorada, Gilda, es el prototipo de heroína "miyazaquiana", claro precedente de lo que posteriormente sería Nausicaa o Sheeta. Sin embargo se identifica de un modo cristalino con la Princesa Mononoke, ya que es un ser brillante y hermoso, pero a la vez oscuro, y es en ese lado oscuro o malvado de su alma donde se esconde su fuerza.



Taiyo no Ouji Horosu no Daiboken
©Toei Doga

HOTARU NO HAKA

La Tumba de las Luciérnagas


Hotaru no Haka
©Sunrise/TV Tokyo

En 1988 y producida por Shinchosha, apareció en el panorama japonés una de las películas dirigidas por **Takahata** que más daría que hablar en el mundo entero. En la 11ª edición del Festival Internacional de Películas Infantiles de Chicago, esta película acaparó el primer premio en la categoría de "Mejor Representante de los Derechos del Niño" concedido por el jurado infantil, y el primer premio en la categoría de "Mejor Película Animada" concedido por el jurado adulto. Desde su llegada a EEUU, The New York Times, The Washington Post, The Sun, etc., no han tenido más que elogios para ella. Y en verdad que no es para menos, ya que todo el que la ve, no puede evitar sentirse tocado por su magia. Basándose en el libro semi-autobiográfico del mismo nombre escrito por **Akiyuki Nosaka**, nos narra de una manera realista, cruel y hermosa a un tiempo la lucha por la supervivencia de dos niños huérfanos, Seita, de 14 años de edad y Setsuko de 4, en un Japón devastado por la 2ª Guerra Mundial. Su madre muere en uno de los bombardeos a su ciudad, Kobe, y su padre se halla en la guerra, sirviendo en la armada nipona, y llevan mucho tiempo sin tener noticias de él. Una tía lejana los acoge con reticencia ya que la comida escasea. Al final Seita se marcha con su hermana a tratar de sobrevivir por su cuenta, trabajando, robando, haciendo lo que haga falta, malviviendo en uno de los refugios antiaéreos, pero en libertad. Sin embargo, lo más terrible de esta historia es que no hay esperanza. Desde un principio sabemos que mueren, porque el que nos cuenta las peripecias y sufrimientos de los dos hermanos es precisamente el espíritu de Seita, mientras se aleja de su esquelético cuerpo terrestre abandonado en la estación. Una vez que asumes su dramático destino, no puedes evitar enamorarte de los personajes y padeces con ellos, pero también disfrutas con esa historia que no es sólo de muerte, sino también de vida, ya que en palabras del propio Nosaka: "la muerte estaba cerca; por ello, la sensación de vida era más fuerte". También es una historia de amor, un amor incestuoso que se sugiere en el film. Según Nosaka es algo lógico: "Setsuko tiene cuatro años, la edad en la que todas las niñas parecen preciosas. Y de los 14 a 15 años los hombres empiezan a ser conscientes de su masculinidad, de su ego. Hay una evidente relación de consanguineidad entre ellos, pero la única persona con la que puede intercambiar unas palabras es con su hermana. (...) La hermana también se transforma con el cambio que afecta al medio que la rodea a ella y a su hermano, y tiene que crecer rápidamente, asumiendo temporalmente el rol de su madre unas veces, y otras el rol de su amante. Es su soporte espiritual". Y él mejor que nadie para escribir algo así, ya que lo ha vivido en su propia carne cuando también tuvo que ver morir a su hermana de malnutrición, y no ha podido quitarse de encima ese sentimiento de culpa.

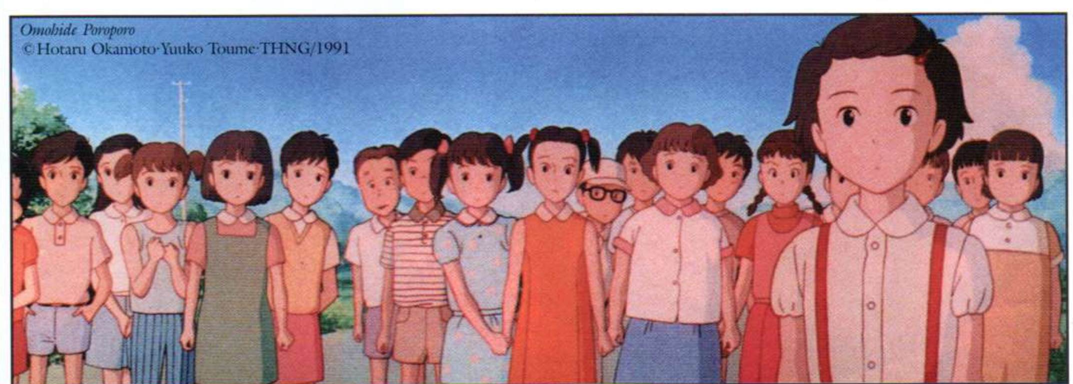
La animación se mantiene dentro de la línea siempre ascendente de las películas de este equipo. Las expresiones de los personajes están muy logradas, especialmente las de la pequeña Setsuko, que al principio te recuerda a aquella *Heidi de los Alpes suizos*, con sus mejillas sonrosadas y llena de curiosidad por la vida.

OMOHIDE POROPORO

Tan sólo el ayer



Es una deliciosa película animada dirigida por sensei **Takahata** en 1991, tomando como punto de partida para los scripts el manga del mismo nombre de **Hotaru Okamoto** (historia) y **Yuuko Toume** (dibujo) publicado en la revista Animage de Tokuma Shoten. *Omohide* es una antigua pronunciación de Omoide (memorias) y Poroporo es una onomatopeya que trata de expresar el sonido que hace algo que gotea. Así que literalmente lo podríamos traducir como "Memorias Goteantes". La historia es una incesante exploración en el alma de una mujer de 27 años llamada Taeko Okajima, que en ese momento de su vida decide tomarse un respiro y recordar su pasado con el fin de encontrar el camino que ha de seguir en un futuro. Su vida no es ni feliz ni triste. Es oficinista en una gran compañía y todavía continúa soltera. Pero eso tampoco la inquieta.


Omohide Poroporo
© Hotaru Okamoto·Yuuko Toume·THNG/1991

Sin embargo hay algo en su interior que reclama un nuevo sentido, un cambio hacia una dirección que aún no es capaz de precisar. A partir de ahí, su mente se llenará de recuerdos de aquella época (los años 60) en la que el mundo se modificó drásticamente para ella, cuando empezó a tener conciencia de que las cosas no eran tan sencillas como ella creía. A su alrededor las niñas de quinto comenzaban a ser mujeres, a tener el periodo, a despertar al mundo de los sentimientos... Japón, a su vez, también cambiaba rápidamente. *Los Beatles*, la televisión, la expansión económica, la política aperturista, la moda occidental, abrieron una verdadera caja de Pandora que deslumbró a toda la juventud nipona que vivía aquellos días con una intensidad y una ilusión que hoy ya se ha perdido. Todos estos pensamientos que bullen en su memoria impulsan a la Taeko adulta a tomarse unos días de vacaciones y viajar a Yamagata, a una granja perteneciente a la familia de uno de sus cuñados, donde ya había estado el año anterior, a cosechar flores de Benibana (muy codiciadas para elaborar productos cosméticos). Allí conocerá a Toshio, un primo de su cuñado, un empleado de una compañía reconvertido en granjero defensor de la agricultura orgánica. Enseguida se harán inseparables y en sus horas de ocio recorrerán los campos de cultivo de la prefectura y Taeko encontrará su destino en aquel lugar y junto a ese hombre, cultivando seres vivos y, quién sabe, dando ella también algún día la vida a otro ser.

Tanto el manga como el anime narran los recuerdos infantiles de Taeko. Sin embargo el manga sólo nos muestra a la Taeko de 11 años. Como resultaba muy complicado la adaptación de la historia al guión cinematográfico, **Takahata** introdujo en sus scripts como narradora a la Taeko adulta. Por ello, todo la parte que narra el viaje a Yamagata y el posterior encuentro con Toshio constituye una innovación de **Takahata**. Tanto la animación como la música, compuesta en parte por fragmentos de canciones de moda en los 60 y de bandas sonoras de programas de TV y en parte por melodías del propio **Takahata** —como el delicioso ending que acompaña a los protagonistas bajo el ai bana bana—, son de una calidad impresionante y si se tiene la oportunidad de ver los bocetos de los personajes y los minuciosos storyboards se comprende el por qué. Un montón de trabajo documental avala un film que considero de visionado obligatorio en cuanto se disponga de él. He dicho.



Omohide Poroporo
© Hotaru Okamoto·Yuuko Toume·THNG/1991

HEISEI TANUKI GASSEN PONPOKO

La Guerra de los Tanukis durante el periodo Heisei

Dirigida y guionizada por **Takahata** y producida por **Miyazaki** en 1994, es una película que ya comenté por encima en el anterior MangaZone, dentro del reportaje de Manga y Ecología. El propósito principal de los autores era realizar un documental sobre la progresiva extinción de los tanuki, aunque también representa la historia de cómo los movimientos liberales fracasaron en el Japón de la Postguerra, según el propio **Miyazaki**. Ha sido una película muy aclamada tanto en su país (donde fue llevada al teatro el 16 de julio de 1994), como allí donde se ha podido visionar, tanto en el Festival Cartoombria en Perugia (Italia), como en el Festival de Annecy (Francia) de 1994, donde además se le concedió el premio al Mejor Largometraje. En EEUU también ha sido todo un acontecimiento, especialmente después de que ganara el Oscar a la Mejor Película en



Heisei Tanuki Gassen Ponpoko
©TNHG/1994


Heisei Tanuki Gessen Ponpoko
©TNHG/1994

Lengua Extranjera en 1995. En cuanto al título (que le puede chocar a más de uno), Heisei es el nombre del emperador que entonces reinaba y Pon poko es el sonido que se supone, según el folklore japonés, que los tanuki hacen cuando tocan sus tambores durante las fiestas.

Como ya dije, la historia cuenta el devenir de una cruenta guerra entre dos bandos de fuerzas muy dispares, los tanukis, una especie de cruce entre un mapache y un perro, en peligro de extinción, y los obreros que tienen la intención de construir una supermoderna urbanización que solucione los perentorios problemas de superpoblación en la colina de Tama, cerca de Tokyo, y precisamente uno de los hábitat naturales de los Tanukis. Tras muchos enfrentamientos entre ellos por la cuestión del territorio, los tanuki deciden formar un frente común frente a su peor enemigo, el hombre, y elaboran un minucioso plan de ataque. En su primera fase, se entrenan para dominar uno de sus más codiciados dones, su poder de metamorfosis. Para ello, envían exploradores para que traigan a los antiguos tanukis, quienes enseñarán a los más jóvenes los secretos de su arte. También deben de conocer mejor a los humanos. Visitan la ciudad, convertidos en humanos, consiguen una televisión...

Después empiezan a boicotear la construcción y empiezan los accidentes. Pero los hombres no se echan atrás y los tanukis cambian de estrategia, transformándose en fantasmas que aterrorizan a los trabajadores y demás habitantes de la zona. Pero los tanukis empiezan a desalentarse ya que, cuando unos hombres se van, otros toman su relevo, así que deciden poner toda la carne en el asador y organizan un desfile de fantasmas por la calle principal de la ciudad con el objetivo de hacer creer a la gente que toda la ciudad está encantada. No sólo no consiguen su propósito, sino que además de perder a uno de sus antiguos de un ataque al corazón por el sobreesfuerzo, todo el mérito del desfile se lo atribuye el propietario de un famoso parque de atracciones que se encuentra en proyecto de construcción. El desánimo cunde de tal manera en el corazón de los tanuki, que algunos de los que no pueden transformarse se lanzan a un suicidio masivo en un viaje en barco sin retorno bajo la guía de otro de los antiguos, destrozado por la muerte de su colega y amigo, al estilo del culto de Fudaraku (un culto budista). Entre los que restan, se constituyen dos facciones enfrentadas: los seguidores de Gonta, que desean acabar con todos los humanos, y los aliados de Shichouzu, menos radicales. Gonta y los suyos se lanzan en un ataque suicida y absurdo (los tratan de aplastar con sus tremendos genitales que los tanukis pueden agrandar) y perecen frente a las fuerzas de la ley, demostrando su gran inferioridad. Ryotaru, un zorro con poder de metamorfosis, descubre el verdadero origen del fantasmal desfile e intenta negociar con el propietario del parque la contratación de los responsables de tal parada. Se pone en contacto con Roukudai Menkichou, el último de los antiguos que sigue con vida, y le formula una proposición indecente: no luchar con los humanos, sino unirse a ellos, vivir entre ellos, a su imagen y semejanza. Pero no todos los tanukis pueden transformarse y esos no tendrán ninguna oportunidad de sobrevivir. Los tanukis aceptan la propuesta, pero en una escena surrealista en la que Ryotaru y el presidente llevan el dinero a un edificio en forma de gato donde tenían que encontrarse con los tanu-kis, se lo piensan mejor y se quedan con el dinero (los expulsan del gato y se lo llevan volando con el dinero dentro).

Los tanuki se dan cuenta de que han perdido la guerra. A pesar de sus esfuerzos, la ciudad sigue creciendo y su bosque desaparece progresivamente. Como el último deseo de unos condenados llenos de nostalgia, se concentran y recrean toda la colina de Tama, tal y como era antes de que empezaran las obras. La vida continúa y los tanuki con poderes como Shichouzu se integran en la sociedad. El resto sigue viviendo en los parques de lo que encuentran en la basura y de la caridad de los humanos.

Es un final triste, pero esperanzador, ya que los tanuki no dejan de existir, sino que se adaptan a las circunstancias para tratar de sobrevivir. Además es un film lleno de gags y notas de humor. Existen tres versiones de los tanuki: los reales, que reproducen el animal fielmente; los humanizados, que nos presentan sobre dos patas y más vestidos, tal y como son cuando no los ven los hombres y los simplificados, según las caricaturas que aparecen en el libro *808 Tanukis* del escritor **Shigeru Sugiura**, que suelen darse cuando les pegan o hacen travesuras. Son como los SD de los tanukis y son los más graciosos. En el apartado de animación hay que destacar que es el primer film del Studio Ghibli que combina la animación tradicional con imágenes reales intercaladas y gráficos computerizados. Y la banda sonora es una mezcla de música tradicional, kabuki y canciones infantiles, obra del grupo Shang Shang Typhoon.


Heisei Tanuki Gessen Ponpoko
©TNHG/1994

Tenku no Escaflowne
©Sunrise/TV Tokyo

OTRAS OBRAS

JARINKO CHIE

Es una divertida comedia dirigida por **Takahata** en 1981, basándose en el popular manga de **Haruki Etsumi**, que cuenta en clave de humor las aventuras y desventuras de Chie, la niña de 10 años más desafortunada de todo Japón, quien tiene que encargarse de la comida de su familia mientras su padre, un yakuza en paro, y su madre, están separados. Debido al éxito de la película, posteriormente se realizó una serie para TV, en la que **Takahata** sería el director jefe.



Jarinko Chie
© Haruki Etsumi-Kodansha/Toei



SERO HIKI NO GOSHU

Es una película dirigida en 1981 por **Takahata** y que adapta una historia del conocido escritor y poeta **Kenji Miyazawa**. La película se llevó a cabo como un proyecto independiente para un estudio de animación, el Producciones OH, y tardó 6 años en realizarse. A pesar de la dificultad de llevar una historia de este escritor al cine, ellos lo consiguieron y el film obtuvo un gran reconocimiento por parte de los espectadores. La historia gira alrededor del personaje de Goshu, un joven violonchelista que sueña con ser un gran músico y tocar todas las piezas de su ídolo, **Ludwig Van Beethoven**. Vive casi aislado, en una casita cerca del bosque donde ensaya todas las noches. Sin embargo, no está completamente sólo. Los animales del bosque escuchan su música y deciden ayudarle a conseguir su propósito. Gatos, pájaros, zorros, ratoncitos... desfilarán por la casa de Goshu, haciéndole comprender que la música no es un arte creado y entendido exclusivamente por los seres humanos. Una pieza encantadora y lírica que seguramente gustará a los amantes de la música clásica. Emitida por el Canal 33 en el espacio ¡Manga!, ha sido comercializada por Manga Films, así que ya tardáis en ir a comprarla.



YANAGAWA HORIGARI MONOGATARI

Es una película en versión real escrita y dirigida por **Takahata** y producida por **Miyazaki** en 1987. Es una película independiente producida por Nibariki (el oficial personal de **Miyazaki**), con los ingresos procedentes del copyright de *Nausicaa*. En principio iba a ser un film animado, pero se convirtió en un documental sobre la contaminación de los canales de Yanagawa, canales que tradicionalmente han sido siempre una parte muy importante de la comunidad, y los esfuerzos de la gente de la localidad para volver a disfrutar de sus límpidas aguas.

Yanagawa Horigari Monogatari
©Nibariki

En la actualidad **Takahata** es el director de la Escuela de Animación en el este de la ciudad de Koganei, establecida por Ghibli en abril de 1995, formando una nueva generación de directores que sigan haciendo realidad los sueños de todos los japoneses y de los occidentales (si nos dejan, claro). Y es que con un maestro como él y **Miyazaki**, el futuro de la animación japonesa está más que garantizado.

Eva M. Sanchis

Filmografía

1961 ANJU TO ZUSHIOUMARU (Anju y Zushioumaru)
Ayudante del director
1962 TETSU MONOGATARI (La historia de Tetsu)
Asesor de producción y ayudante del director
1963 WANPAKU OUJI NO OROCHI TAIJI (El malévolo príncipe exterminador de hidras)
Ayudante del director
1964 ANKOKUGAI SAIDAINO KETTOU (El Gran duelo de la ciudad Oscura)
Ayudante del Director
1964 OKAMI SHONEN KEN (Ken, el chico-lobo)
Asesor, director de parte del episodio 6, director de los episodios 14,19, 24, 32, 38, 45, 51, 58
Los intermedios fueron dirigidos por Hayao Miyazaki, entre otros
1965 OKAMI SHONEN KEN (Ken, el chico-lobo)
Director de los episodios 66, 72, 80
1965 HASSURU PANCHI (HASSLE PUNCH)
Director del opening
Animador: Hayao Miyazaki
1968 TAIYO NO OUJI HORUSU NO DAIBOUKEN (El príncipe del Sol: La Gran Aventura de Horus)
Director
Hayao Miyazaki intervino como diseñador de escenas y animador
1969 GEGEGE NO KITAROU
Director del episodio 62
1969 MO-RETSU A-TAROU
Director de los episodios 10, 14, 36
1970 MO-RETSU A-TAROU
Director de los episodios 44, 51, 59, 71, 77, 90
1971 GEGEGE NO KITAROU (Nueva Serie)
Director del opening y del ending
Director del episodio 5
1971 APATCHI YAKYUUGUN (El equipo de béisbol Apache)
Director de los episodios 2, 12, 17





1971 Miembro de producción junto a Hayao Miyazaki y Youichi Otabe en la obra NAGAKUTSUSHITANO PIPPI (Pippi Calzaslargas), pero todo el proyecto se detuvo porque el escritor de la historia original no estuvo de acuerdo en llevarla al anime.
1971 LUPIN III
Co-director, junto a Hayao Miyazaki de los episodios 6-23
1972 AKADO SUZUNOSUKE
Temporalmente actuó como Director Jefe, con Hayao Miyazaki en el storyboard (Ekonte) y en la animación
1972 PANDAKOPANDA (Panda, el cachorro de panda). Cortometraje.
Director
Idea original, script, diseño de pantalla y miembro del equipo de animación: Hayao Miyazaki
1973 PANDAKOPANDA AMEFURI SAAKASU NO MAKI (Panda, el cachorro de panda: Un día lluvioso en el Circo). Cortometraje.
Director
Idea original, script, diseño artístico y de pantalla y miembro del equipo de animación: Hayao Miyazaki
1973 KOUYA NO SHONEN ISAMU (Isamu, el chico del descampado)
Storyboard y director del episodio 15, episodio en el Miyazaki también intervino como animador
Storyboard del episodio 18
1974 ALPS NO SHOUJO HEIDI (Heidi: La niña de los Alpes)
Director
Diseñador de escenas y composición de pantalla: Hayao Miyazaki
1975 FLANDERS NO INU (El perro de Flandes)
Storyboard del episodio 15
Ayudante de animación: Hayao Miyazaki







1976 HAHA WO TAZUNETE SANZEN-RI (3000 millas en busca de mamá)
Director y compositor de la melodía del ending
Diseñador de escenas y composición: Hayao Miyazaki
1977 ARUPUSU NO ONGAKU SHOUJO NETTI NO FUSHIGI NA MONOGATARI
Storyboard y director de parte de la labor de animación




1977 SHIITON DOUBUTSUKI, KUMANOKO JAKKII
Storyboard de los episodios 5 y18

1978 PERIINU MONOGATARI (La historia de Perrine)
Storyboard de los episodios 3 y 6

1978 MIRAI NO SHONEN CONAN (Conan, el niño del futuro)
Storyboard de los episodios 7, 13 y 20
Storyboard y director de los episodios 9 y 10
Director y diseñador de personajes: Hayao Miyazaki

1979 AKAGE NO ANNE (Ana de las Tejas Verdes)
Director
Diseñador y organizador de escenas y composición de pantalla: Hayao Miyazaki



1981 JARINKO CHIE (La pequeña Chie)
Director

1981 SEROHIKI NO GOOSHU (Goshu, el violonchelista)
Director y Script

1981 JARINKO CHIE (Serie de TV)
Director Jefe, storyboard y director de los episodio 2, 6, 11 con el seudónimo de Tetsu Takemoto. También compuso la música del opening

1983 NIMO IN SLUMBERLAND (El pequeño Nemo)
Director de la parte japonesa de producción. Dimitió en la fase de preproducción, junto a su compañero Miyazaki, que se ocupaba del diseño de escenas.



1984 KAZE NO TANI NO NAUSICAA (Nausicaa del Valle del Viento)
Productor Ejecutivo
Director, screenplay y storyboard : Hayao Miyazaki.





1986 TENKUU NO SHIRO LAPYUTA (Laputa: Castillo en el Cielo)
Productor Ejecutivo
Director, storyboard y screenplay: Hayao Miyazaki

1987 YANAGAWA HORIWARI MONOGATARI (La historia de los Canales de Yanagawa) Documental, con unos minutos de animación.
Director y script
Productor: Hayao Miyazaki

1988 HOTARU NO HAKA (El Cementerio de las Luciérnagas)
Director y script



1989 MAJO NO TAKKYUUBIN (El servicio de reparto de Kiki)
Director de la producción musical
Director, screenplay y continuidad: Hayao Miyazaki

1991 OMOHIDE PORO PORO (Tan solo el ayer)
Director, script, y primer storyboard
Productor Ejecutivo: Hayao Miyazaki

1994 HEISEI TANUKI GASSEN PONPOKO (La Guerra de los Tanuki durante el periodo Heisei)
Director




Información: *«eiga wo tsukurinagara kangaeta koto»* (Lo que pensé haciendo películas) escrito por **Isao Takahata**, cortesía del Grupo de Discusión de **Hayao Miyazaki** <nausicaa@brownvm.brown.edu>.

Animelomanias





Slayers Sound Bible 1
Star Child Kica-307
55:13

1. Monologue of Lina I
2. Give a reason ‹REMIX VERSION›
3. Tsugi naru teki to tsugi naru houshuu
4. Taiyou no niau basho kara
5. Ore wo shinjite susumu nomi
6. Akasarezaru hitobito
7. Dara ge koyou to Lina wa Lina
8. Multina, sono noubou to kyoushin
9. Ame no Far away
10. It's Time for Action!
11. Hikaru fuku, hikaru yaiba
12. A Man of Cold Blood
13. Aru ai no kage
14. Loneliness (that Nobody knows)
15. Clear Bible
16. Why should I Fear?
17. Muken no Zeigram
18. The Evil Eye
19. Kyoudai naru jukkyou no utsuku
20. Break Out into the Battle
21. Yuuki to iu na no tetsu wo te ni tatakai no sugata
22. Jama wa sasenai
23. Monologue of Lina II

Este mes os traemos dos ejemplos del tipo de CDs basados en series conocidos como Sound Bible, es decir, recopilaciones de temas que aparecen en las series, incluyendo diálogos superpuestos, temas de opening y ending, temas de fondo, instrumentales, cantados... en fin, de todo un poco, y que son los más recomendables para todos aquellos que deseen absorber TODO lo relacionado con una serie. También se incluyen diferentes versiones de temas para atraer a los coleccionistas.
En este caso concreto, el primero de los volúmenes editados, podéis escuchar piezas tan dispares como el tema 1, un monólogo con apenas unos compases de fondo, seguido por una versión tecno y discotequera de uno de los temas principales, y cambiando de tercio completamente en la pista tres con un pasaje instrumental a lo Vacaciones en el Mar, para ser seguido por un cuarto tema, también instrumental, de ambientación hindú. No hace falta que siga, ¿verdad? Sólo tres temas vocales, las pistas 2, 9 y 22, si no contamos los dos monólogos, y el resto BGM mayormente repartido en pistas de menos de dos minutos, salvo excepciones.

* * *

Slayers Sound Bible 2
Star Child Kica-317
61:19



1. Get Along
2. Get Along (KARAOKE VERSION)
3. Monologue of Gourry
4. Give a reason
5. Densetsu no yuusha tachi
6. Everyone was hungry
7. Sorewa waza desu
8. Twinkle- Twinkle
9. Otome no kagiri
10. Between A and B
11. We are...
12. Day after Day
13. Aozora no shita de
14. Please, Show me the way
15. Ame no ato niwa hana ga saku
16. Confusion
17. Zeroth, shin no sugata
18. Next door to...
19. Jama wa sasenai (live rock-on)
20. Monologue of Gourry II
21. Give a reason (TV Size Version)
22. Otome no kagiri (KARAOKE with Kina)
23. Otome no kagiri (KARAOKE with Amelia)
24. Jama wa sasenai (TV Size Version)
25. Give a reason (GIGA-MIX Version)

El segundo volumen de Sound Bible sigue la línea del primero (por necesidad, son el mismo tipo de recopilación), e inevitablemente repite alguna de las canciones del primero aunque en diferentes versiones (como por ejemplo la pista 4). En este volumen se pueden encontrar algunas de esas versiones que a mí personalmente me dan dentera, como la pista 9, cantadas pero usando la voz de los personajes, que la mayor parte de las veces suele ser un invento cuanto menos olvidable, aunque a los japoneses (y a algunos freaks de por aquí les encanta). Sin embargo, otros temas vocales, como el *We are...* de la pista 11 son dignos de valer por sí solos la compra del CD. También hay curiosidades como la pista 14, un tema de BGM interpretado al órgano en su mayor parte, y perfectamente acompañado por apenas los mínimos arreglos electrónicos, que es casi una pequeña joya. Este CD incluye varias versiones de los temas principales, e incluso dos curiosas versiones en karaoke, cada una con una voz para poder completar el dúo tú mismo en uno u otro papel. Por lo demás, mismas características que el primero.

* * *



Lodoss Original Soundtrack Vol.1
Victor Entert. VICL-60243
50:09

1. Kiseki no umi
2. Eiyuu Tanjou
3. Wakaki kishi no henreki
4. Samayoeru shima
5. Kokui no kishi
6. Hijiri naru beki
7. Kyuu wo isogeta arashi
8. Ransei ni orosu mono
9. Okosareru Juusenshi
10. Taichi Kaagami Mafa ni hirogu
11. Hikari no Suashi
12. Ukanaru Taichi
13. Honou no Miuchi
14. Tatakai no Uta
15. Sashi no bechi te ni kotae yo
16. Mushi suru sozon houjin
17. Uruki dousei
18. Tatakai owarite
19. Tabi suru Elf
20. Miyado no chounan shite
21. Majou no kasen
22. Myoubou no shiki de
23. Dragon no tandou
24. Kanashimi wa eikyou ni
25. Mirai he no kagiri
26. Mezame yo Fuyuki
27. Waga dou wa Taiyou ni michibikare
28. Sakasama no mushi

Y para descansar un poco de *Slayers*, un ejemplo de Banda Sonora de verdad, sin parches añadidos. En este caso se trata de la nueva serie de *Lodoss*, y desde luego su característica más destacable es su orquestación y sus arreglos, mucho menos en la línea de instrumentos y sonidos electrónicos (aunque también los usa, con moderación) de las anteriores. Los tres temas vocales que incluyes, las pistas 1, 11 y 28, son sorprendentes temas muy a lo New Age, y el resto del CD está compuesto por la misma BGM de la serie, con pasajes cortos en su mayoría. Si no habéis visto la primera OVA de *Lodoss*, quizá os ayude a haceros una idea del estilo de música si pensáis en películas como *Ivanhoe* o similares de la época. Desde luego, si te gusta la música orquestal y las BSOs, es una gran compra. Si buscas pop animero, tendrás que hacerlo en otro CD.

DJ Krush

Tras ver la película *Wild Style* a principios de los 80, una luz se encendió en la mente de un joven tokyota que hasta la fecha se había dedicado a ser un gamberro de instituto al más puro estilo de los protas de *Be-Bop High School*. El joven motero, chulo, traficante de drogas y aficionado a los rifirrafes callejeros se convirtió en DJ. Se compró su primer plato y con una escena hip hop completamente nula a su alrededor, aprendió a pinchar y hacer scratches él sólo mientras frecuentaba las jams de rapeo y breakdance que se montaban día sí día también en Harajuku, uno de los centros de actividad de bandas juveniles más ferviente en el archipiélago nipón.



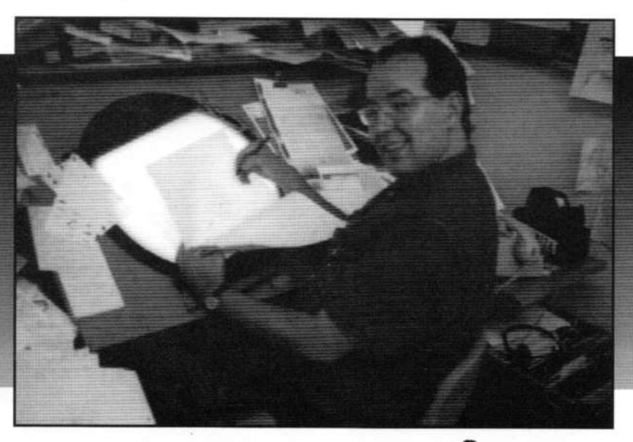
Hoy en día, **DJ Krush** (como se hace llamar) es sin duda el DJ japonés más respetado en la escena del hip hop internacional, siendo el único que ha llegado a tener alguna repercusión en Occidente, habiendo cosechado éxito en la escena de clubes británica y causando un vivo interés en el mundo del hip hop norteamericano. Su tercer y último album, *MiLight*, es el primero en el que hay MCs, y son de muchos y diversos países rapeando en sus propios idiomas: inglés, francés, japonés... uno de sus temas ha sido incluido en la banda sonora de *Blade*: si os mola el rollo del hip hop, no podéis pasarlo por alto.

Luis Alís



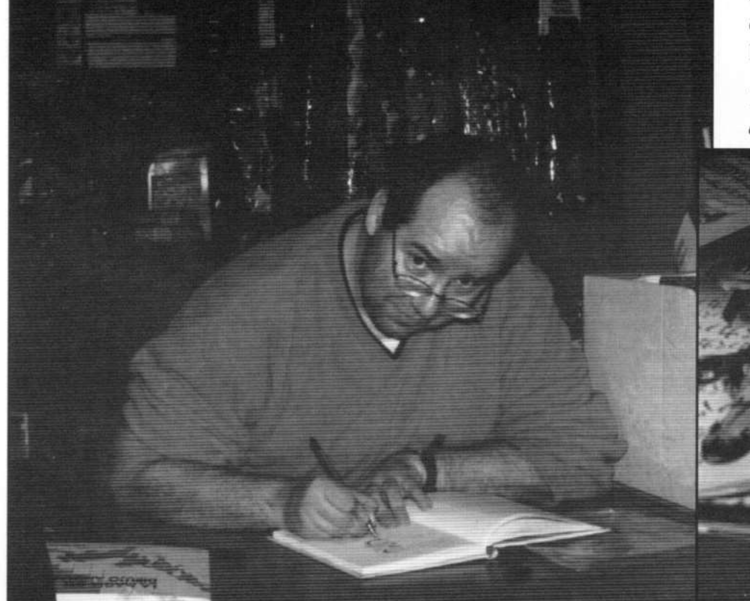
ENTREVISTA

Raul García, animador valenciano cuyo trabajo ha sido reconocido a nivel mundial, ha pasado el anterior mes de diciembre dando conferencias en Valencia. Raul ha trabajado como animador en casi todas las gandes peliculas animadas de la Disney, desde su primer trabajo en *Roger Rabbit* hasta *Tarzan*, que podremos ver estrenada en verano. Los simpaticos articulistas de MangaZone fueron a hacerle una entrevista, a la que él contestó encantado.
Si no, enviábamos a J.J.

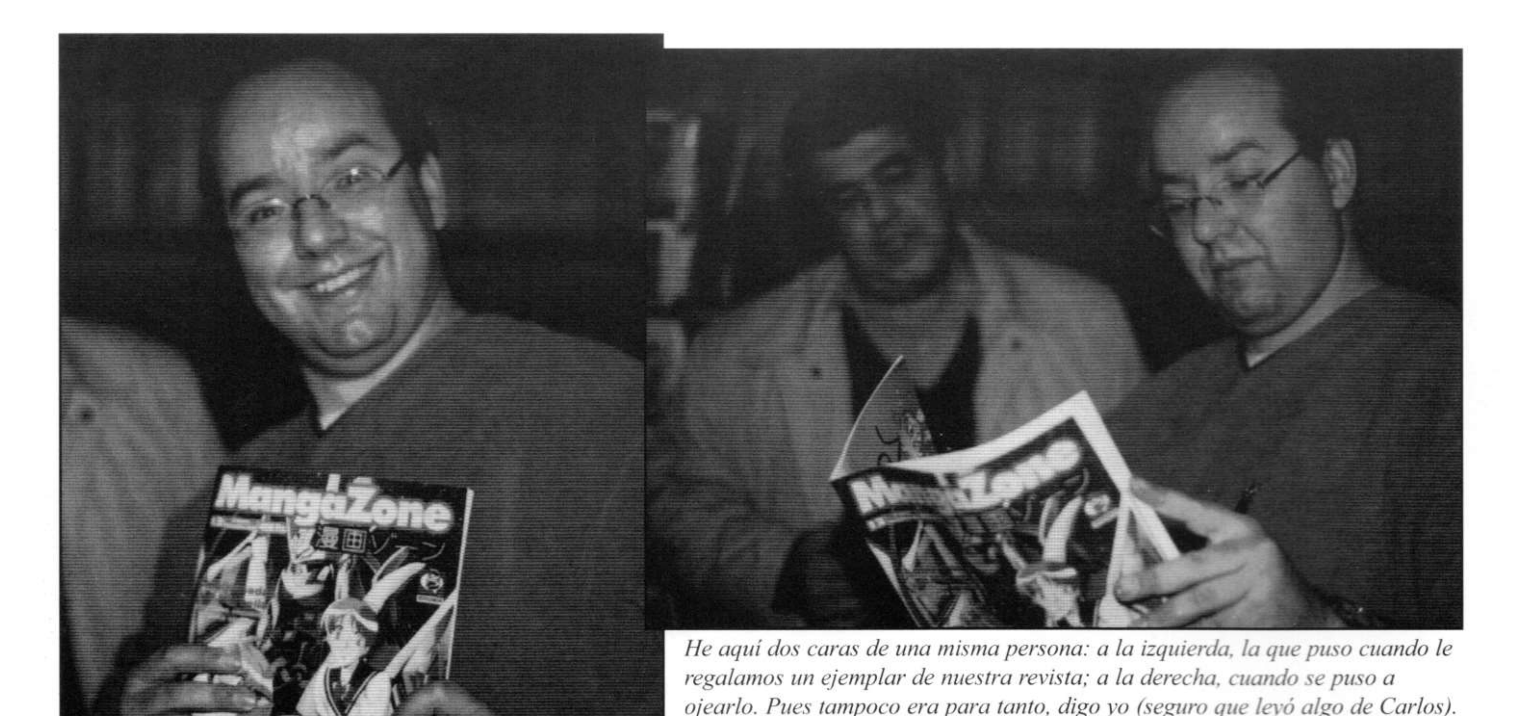


MangaZone: Usted posiblemente haya sido el español que mayor éxito ha alcanzado en el mundo de la animación internacional. ¿Le ha resultado muy difícil llegar hasta allí?
Raúl García: Realmente no me ha costado tanto como la gente se imagina, sino más bien todo lo contrario. Sencillamente he estado en el lugar apropiado en el momento apropiado, se podría decir que he tenido una suerte inmensa. La verdad es que cuando yo empecé tuve la suerte de encontrarme en un campo donde tampoco había demasiada competencia. En total seríamos por aquel entonces 200 animadores expertos a nivel mundial, mientras que ahora cada estudio ya tiene esa cantidad de animadores.
MZ: ¿Cuáles fueron las razones que le indujeron a entrar en este campo?
RG: La verdad es que es la más clásica del mundo: lo he soñado desde que era pequeño. Cuando sólo era un crío veía los dibujos de **Disney** y pensaba que era **Disney** en persona el que dibujaba cada uno de los fotogramas de las películas. Cuando finalmente descubrí que no era así (aparte de la decepción de un chiquillo), soñé con convertirme entonces en una de esas personas que estaban detrás de sus obras.
MZ: Desde su punto de vista, ¿qué le recomendaría a alguien que quisiera dedicarse a su misma profesión?
RG: Yo le diría que lo intentara, ya que si realmente es algo que le gusta y demuestra tener aptitudes, verá como no

PARA BERSERKER !!!
RAUL 98



Todo un profesional, no dejó su trabajo ni siquiera cuando vio acercarse a Carlos y Dani, y eso que son los más feos de nosotros.



He aquí dos caras de una misma persona: a la izquierda, la que puso cuando le regalamos un ejemplar de nuestra revista; a la derecha, cuando se puso a ojearlo. Pues tampoco era para tanto, digo yo (seguro que leyó algo de Carlos).

le resulta difícil llegar hasta su meta.

MZ: ¿Cuál es su película de animación favorita?

RG: Es muy difícil elegir una en concreto, ya que son muchas las películas que me han emocionado y deleitado. Creo que si tuviera que elegir una sola me quedaría con *La Cenicienta*, con *101 Dálmatas* o *Bambi*, aunque otras obras modernas como *Hércules* también son muy importantes para mí. Fuera de Disney hay otra obra que merece toda mi admiración, y es *La Señora Frisby y las Ratas de Nimh* (*El secreto de Nimh*), la mejor obra de **Don Blooth**. También me gusta el *Submarino Amarillo* de los **Beatles**. Bueno, ya he dicho que tengo muchas películas favoritas...

MZ: ¿Cual es su opinión sobre la animación japonesa?

RG: Personalmente me encanta, en especial **Miyazaki** y toda las obras del Estudio Ghibli. Sus trabajos me parecen brillantes, toda una bocanada de aire fresco dentro de un mercado demasiado estático en ocasiones. La verdad es que me gusta en su gran mayoría, pero algunas me parecen excepcionalmente brillantes, como *Mononoke Hime*, que muy pronto va a ser distribuida por Disney a nivel mundial. El film me llama especialmente la atención por su historia adulta y violenta pero sin perder el espíritu de un cuento de hadas. Pero sin duda alguna la película que más me ha gustado de animación japonesa es *Tonari no Totoro*, film que me parece una auténtica delicia, y que demuestra que una historia simple y sin trascendencia puede tener tanto que contar como la más trascendental de las historias.

MZ: ¿Y en cuanto a otras grandes producciones de animación japonesas, como han sido *Akira* o *The Ghost In The Shell*...?

RG: Bueno, también me han gustado mucho ambas, pero especialmente *Akira* mucho más que *The Ghost In The Shell*, ya que aunque ambas son excepcionalmente oníricas y pseudotrascendentales, la obra de **Otomo** me parece mucho mejor estructurada como historia que la de **Shirow**. Aunque claro, yo no he leído ninguno de los dos mangas, por lo que tampoco soy capaz de opinar acerca de las obras originales.

MZ: Usted ha visto el estilo de trabajo de ambos países, ¿cuán parecidos o diferentes son?

RG: La verdad es que son dos mundos total y absolutamente distintos. En Estados Unidos el estilo de trabajo es con todos reunidos en un local designado como estudio de animación, en el que sigues un horario fijo de trabajo y en el que se suele colaborar mucho.

En Japón el estilo de trabajo es muy distinto, pareciéndose más a la manera que tenemos aquí en Europa. Allí se suele dividir más el trabajo, muchas de las veces llevándoselo a casa para completarlo o retocarlo con el equipo que suelen tener en sus hogares. Después, se reúnen con sus respectivos trabajos y hacen en los estudios el montaje, que corresponde al director del film.

MZ: Una pregunta personal: ¿qué estilo prefiere?

RG: La respuesta es obvia, sólo hay que ver dónde estoy trabajando para comprender cuál es la que prefiero. No es por nada, pero me gusta más el espíritu de colaboración que hay en Disney.

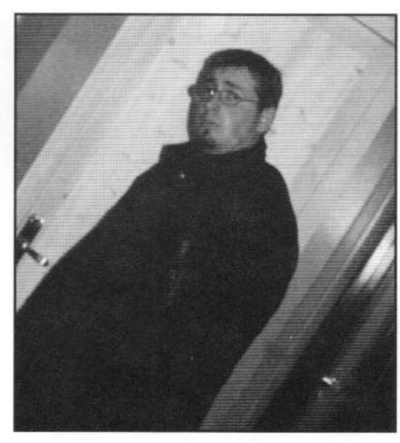
MZ: ¿Cuál es su opinión de las grandes producciones de las otras compañías de animación, como *Anastasia* o *El Príncipe de Egipto*?

RG: La verdad es que me parecen muy buenas y una dura competencia para Disney. Gráficamente, *El Príncipe de Egipto* me parece una auténtica delicia, y *Anastasia* una historia muy bien contada. Pero personalmente sigo prefiriendo trabajar para la Disney.

MZ: ¿A qué viene esta afición por trabajar para la Disney? ¿No le gustaría trabajar para **Don Blooth**, por ejemplo?

RG: No, la verdad. Hubo un tiempo en el que trabajé bre-





vemente para él, pero no me gustó el ambiente que se respiraba en su compañía. Parecía en todo momento que ellos tenían el secreto de cómo hacer realmente una película de animación, y que si te comportabas bien, a lo mejor te lo enseñaban. Además, aunque es muy bueno para un animador novato trabajar en sus estudios, para alguien con cierta experiencia ya y que desea trabajar como diseñador artístico es un auténtico infierno. No es que quiera quitarle talento a **Don Blooth**, que como creador de storyboards es un auténtico genio, pero allí el único que decide lo que se hace y no se hace es él, sin importar lo buena u original que sea tu idea.

MZ: Con respecto a las últimas producciones de Disney, parece que han abandonado su antigua constumbre de lanzar una película de animación cada dos años, y últimamente están apareciendo a un ritmo de una por año e incluso menos... ¿cuáles han sido las causas de dicho cambios?

RG: Es muy simple, la mayor capacidad de producción que tiene Disney está causada por la apertura de un tercer estudio de animación que trabaja independientemente de los otros dos. Así pues, Disney encarga una producción en concreto a uno de los estudios, que es el que lleva el peso de la producción, mientras que los otros trabajan paralelamente en proyectos que están a punto de salir. Éstos a veces también tienen que ocuparse de algunas pequeñas partes de los proyectos de los otros estudios, pero tan sólo en tareas muy concretas y secundarias. Con este ritmo, siempre hay un proyecto a medio terminar cada vez que se empieza otro. Por poner un ejemplo, *El Jorobado de Notredame* estaba a medio terminar cuando se estrenó *Pocahontas* y se comenzó a hacer *Hércules*.

Le obligamos a hacernos dibujitos y todo. No es de extrañar la cara que puso al final, cuando dijo: «¿Ya está? ¿Ahora os iréis de una vez?». Claro que con entrevistadores como Dani, el de arriba a la izquierda, yo también me sentiría así (dice que se estaba meando).

MZ: ¿Cuáles son los proyectos en los que te encuentras trabajando actualmente?

RG: Aparte de encontrarme en una época de descanso, el último proyecto en el que he estado participando ha sido *Tarzán* para la Disney, el cual podremos ver estrenado este verano en Estados Unidos y en Navidades aquí en Europa. La película es mucho más seria de lo que todos se esperan, aunque los diseños serán mucho más estilizados y tradicionales.

MZ: ¿Cuál ha sido el proyecto en el que más te ha gustado trabajar?

RG: Sin duda alguna el proyecto con el que más me he emocionado fue precisamente el primero de todos, *¿Quién Engañó a Roger Rabbit?*, en el que tuve la oportunidad de animar a decenas de los personajes más carismáticos de la historia de la animación. Personajes con los que yo había crecido y con los que me había encariñado. Yo sólo participé en la escena final, pero esa fue precisamente la parte más amena del film.

MangaZone

DRAGON BALL ODT

Noticias

Akira Toriyama y su equipo de siempre, Bird Studio, preparan la nueva entrega de *Dragon Ball* que llevará el nombre de *Dragon Ball ODT*.

Esta nueva serie constará de 79 capítulos en los que cuentan otra nueva, trepidante y sobre todo innovadora historia. En esta serie a Gokuh le tocan las bolas, las Bolas de Dragón. Esta vez como novedad unos seres de 7 planetas diferentes, los cuales, cómo no, se quieren apoderar del universo, quieren además hacer otras cosas peores (a saber qué propósito absurdo tendrán). En una noche oscura es asaltado el palacio del cielo, donde Piccolo y Dende se entrenan con unos karateguis, uno rojo y otro blanco, y practican técnicas de lucha. En ese momento son atacados por siete seres demoníacos, y dios y Picolo son asesinados junto con el público que animaba la pelea. Los 7 seres roban las Bolas de Dragon pidiéndoles ser inmortales, lo que les es concedido, y gracias a eso el grupo de alienígenas comienza a destruir planetas por diversión.

Gokuh, cómo no, va a buscarles para partirles la cara, pero esta vez ha de enfrentarse con 7 poderosos monstruos que tienen 7 poderosos poderes y cada uno de ellos esconde una de las 7 bolas, haciendo un total de 21 (bueno, ésto es algo complicado, o sea que a pensar).

El primer monstruo con el que se enfrenta Gokuh se llama Petañangas y sus 7 poderes son... mejor ya los veréis, qué cosillas le hace al pobre chaval. El segundo alien se llama Guarroteke y los poderes que domina son el control del estómago y el dominio de los excrementos intestinales; ataques como el BrownScum o el AcidOrine son de lo más típicos en el.

Luego aparecerán otros como HornyQeen, GreenSpit o el jefe de todos ellos, SexMaster. Pero antes de llegar al malo final debe enfrentarse con 7 seres más. Por los diseños que hemos podido ver, uno de ellos es un tipo con largo pelo gris, un largo traje negro que deja el pecho descubierto y una larga katana más grande que él. Otro de ellos es un tipo fornido enfundado en un traje rojo con espinilleras y grebas metálicas, con un gran capa gris y un sombrero que casi siempre oculta su diabólica mirada, dejando ver únicamente una gran sonrisa. También aparece un robot de gran tamaño con una especie de nave en la cabeza y un pecho de color rojo, que realiza un ataque disparando sus puños como el C-16. Otro de estos seres lleva el pelo verde, con aspecto estirado y un traje morado, que va siempre luciendo su eterna sonrisa. Uno de los más peligrosos va provisto de un escudo y un traje rojo, blanco y azul con una A en la cabeza, de la que salen unas alitas ridículas, y otro más peligroso aún es un tipo vestido con un pijama rojo con papel de plata cosido en algunas zonas, un casco estúpido con grandes ojos amarillos y un plato partido por la mitad y pegado en la cabeza, que siempre está haciendo posturas absurdas, como posando ante una cámara invisible, y cuya técnica mortal ejecuta haciendo como una cruz frente al pecho con sus manos, de las que parece que surge un rayo cutre. En cuanto a los otros dos, son un misterio que la compañía no ha querido desvelar. Todos ellos le harán las mil y una guarradas a Gokuh y a sus 5 hijos nuevos, que se suman a los otros dos (a ver, todos juntos: sieeeeteee —además de informarte te enseñamos a contar; desde luego, somos una revista interactiva—).

Gokuh, en su tercer viaje por el universo, aprenderá nuevas técnicas como Dragonslave, Hadouken, el Omnilátigo, el Reppuken o el Kogetsuzan y el hipersuperguaycañero Kamehamepuaaaaaaaag!!!!, un nueva y remejorada versión del clásico Kame Kame Ha, pero potenciada con energía interna, heces, mocos y demás guarradas que el cuerpo humano puede generar, pero que Gokuh consigue potenciar incluso más usando otra materia innecesaria del interior de su cuerpo: la masa encefálica, ¡y he dicho ENCEFÁLICA!, no otra cosa parecida.

Además se encuentra potenciado este último ataque con un "pedaso" de potaje gallego que Chichi le prepara todos los días calentito y que se lleva en una tartera para sus viajes.

Otros nuevos sucesos dentro de la nueva parte de la serie son las nuevas situaciones en que se encuentran los personajes. Yamsha se ha inscrito en otro torneo de artes marciales, en el que hay enemigos como un tal Ryu, Guile o un gran boxeador con el nombre de Mr. Bison o Balrog o algo así (hay dos bandos con respecto a ésto, pero no se aclaran). En los combates veremos como el pobre Yamsha muere a manos de un tipo con máscara, coleta y traje de torero en un recinto con rejas, asegurando este tipo que era más guapo (aunque con eso de la máscara no sé, no sé, a lo mejor era envidia). El genio tortuga murió asfixiado en su water porque llevó todas las revistas que le tocaron en uno de los miles de concursos de revistas "documentales" en que participaba, aunque la autopsia aún no ha confirmado si fue por asfixia o por quedarse tísico, Mulder y Scully lo están investigando.



En la serie veremos como Dende y Mr. Popo son detenido por conducir ebrios, ya que a pesar de superar el control de alcoholemia encerraron a Dende con el testimonio de los agentes, que afirmaron: "sí, sí, lo ha pasado pero seguro que iba drogado porque está todo verde". Mr. Popo, por su parte, fue detenido simplemente porque era negro y eso está muy mal visto en una serie "japo" (racistas).

Piccolo es de los que mejor se encuentra, ya que está como en el cielo, mientras que Chaos y Ten Shin siguen juntos, pero casados en Inglaterra, ya que descubrieron que aparte de una fuerte amistad y preocupación mutua había detalles como el de " yo te froto la espalda", "qué bien te veo", "estás muy guapo" o "¡huuy! se me ha caído la pastilla de jabón, ¿podrías recogérmela?".

Emoción a raudales y nuevos factores que harán de la serie mil maravillas para ese publico que tanto esperaba una nueva continuación de *Dragon Ball*.

Se avisa que esta nueva serie puede herir los sentimientos de las personas, no por la violencia sino por las guarradas y el sexo que hay, así que si nos llega a España la va a tener que emitir el Canal + los viernes después del pornazo de turno.

Daniel García
Pedro Almagro

CORREO

Vale, de acuerdo, prometemos acortar las cartas y luego no lo cumplimos... ¡pero es que nos sabe tan mal quitarle párrafos a las cartas que sólo lo hacemos cuando de ninguna manera nos caben las cartas! Además, así nos curamos en salud y conservamos correo, que estos meses, con lo de Correos y las Navidades, nuestro apartado de correos daba pena de verlo. Por cierto, no es que no podáis mandar las cartas a la redacción, pero con el viaje que me tengo que pegar cada vez que voy al apartado para recoger las cartas, llegar y encontrarme dos es un poco frustrante, así que haced el favor de escribir más, mecagüen...

He leído que pensáis cambiar el formato de la revista e incluso poner un CD-ROM. Pues ésta es mi opinión sobre ésto y la revista en general:
En general siempre me ha gustado de vuestra revista su estructuración y configuración, pues encuentro una amplia información (parece que estoy leyendo a veces un periódico) mezclada con grandes ilustraciones. Hablando claro, la revista me gusta porque se puede leer mucho y mirar mucho. Algunas revistas suelen atraer al público con grandes y bonitos dibujos pero con muy poco texto, y otras intentan meter demasiadas secciones en pocas páginas con lo cual tienen que poner poca, o muy resumida la información. Muy bien en dejar el color para lo importante y el resto en blanco y negro, y la calidad del papel es excelente.

Ahora vamos por secciones. Para no extenderme sólo hablare de aquellas que no me gustan o merecen mención. Del resto, perfectas:
Sobre el Rol. Pues la verdad es que ni fu ni fa. Yo no juego y gente que conozco hace tiempo que lo dejó. No digo que lo quitéis, pero sí alternarlo un número sí y otro no para reducirlo a una página.
Las figuras. Todavía me sigo sin aclarar bien con vuestra guía, y dado que no se vende en las tiendas mucho de ésto, tal vez sería mejor dejarlo en una página.
Los videojuegos. Ya que aquí no llegan mucho este tipo de juegos (de mangas) y para los usuarios de N64 (como yo) menos aún, también dejarlo en una página.
Me gusta la nueva sección de Juppun.
El correo. Una de mis favoritas y opino que deberíais extenderla a tres o cuatro páginas. La verdad es que si pensáis poner una sección con dibujos de los lectores, prefiero que lo hagáis como hasta ahora, alternándolos con las cartas.
Por último, las portadas. Perfectas sobre todo las de los números 11 y 12. Las prefiero con dibujos originales y no como antes.
En cuanto a lo del CD-ROM, me parece bien y mal. Me explico: He comprado algunos números de la revista DOKAN y la verdad es que el CD-ROM está bastante bien, aunque la revista en sí, está muy mal hecha. El incluir el disco significa que de casi 500 ptas. que pago ahora (me parecen justas) pasaríamos a pagar cerca de 1000, con lo cual, si a veces me cuesta pagar 500 debido a que mi economía es muy variable (ahorrando un poco lo consigo), con 1000 la cosa cambiaría (y eso de ahorrar no me sería tan fácil).

Para finalizar, un pequeño tirón de orejas por no decir nada sobre el Festival de Animación Japonesa que se realizo en Madrid a finales de septiembre. El aforo era muy limitado, de apenas 60-70 asientos, pero las proyecciones muy interesantes (Me encanto *Mini wo Sumaseba* y me decepcionó un poco *Shin Kimagure*).
También decir que hace tiempo que no veo un dibujo de Yolanda Talens (me encanta como dibuja esta chica).
A todos los fans de Miyazaki para que tengamos un recuerdo "afectuoso" para el cabrón del pirata informático que se cargo la Nausicaa.Net.
Y otra cosa. ¿Por qué os empeñáis en seguir escribiendo el nombre Joe Hisaishi como "Jo" Hishaishi, si originalmente (modo occidental) se escribe de la primera forma?
Se me ocurren muchas cosas que comentar, pero para no extenderme me despediré. Adiós.

César Pingarrón Durán
Madrid

Vamos a ver Cesarete, creo que tú y otros tantos no entendisteis bien lo del asuntillo de la encuesta. La encuesta era referente al CD ROM y no sobre la revista, no vamos a cambiar nada por ahora y mantendremos todas las secciones de todas formas por aquí. ¿Perdón, sí?, me comenta Carlos si te ha hecho algo que te quejas de sus secciones.
Te agradecemos con un dolor de corazón tus observaciones acerca de las secciones de la revista y sabemos de buena tinta que eres un lector acérrimo de todas ellas, y más que otros, pero comprende que no se pueden recortar ya que si no deberíamos bajarle más el sueldo a Carlos y creo que no le parecería bien. El precio de la revista con el CD no llegaría a las mil pelas, sino que costaría como me acaban de informar 9.875 ptas., que en Euros serán como unos 60 más o menos.
Lo del precio era coña, no te asustes, no llegará ni a las 700, por la cuenta que nos trae, ya que como tú el resto de la gente no tiene su economía como para ir gastando pasta así a la ligera. Además, la decisión de incluir un CD no viene dada por el hecho de ganar más dinero, sino de dar una mejor oferta a nuestros lectores, y ya estuvimos a punto de hacerlo hace un año (unos tres o cuatro meses antes de que apareciese el primer número de Dokan), pero los costes prohibitivos del asunto nos hicieron olvidar el tema, tanto más cuando poco después, mientras aún estábamos haciendo cuentas, apareció la susodicha revista, y contra la cual no podíamos competir estando detrás de ella una compañía tan grande como Ares Multimedia, lo que le permite unas tiradas y unos costes de producción inigualables por nosotros. Sin embargo, dado que hace pocos meses se nos abrió la posibilidad de incluirlo a un costo sensiblemente inferior, lo que nos permitiría un incremento en el coste de la revista de menos de 300 pts., comenzamos a planteárnoslo de nuevo, y en ello estamos ahora. De todos modos, sigue estando en el aire, porque pese a todo no seguiremos adelante con ello si no tenemos algo interesante que ofreceros en él, y hay ciertas cosas que, a diferencia de la competencia, nosotros no estamos dispuestos (o no nos atrevemos) a hacer para rellenar el CD, porque no están "bien vistas" en determinados círculos, no sé si me entiendes.
En cuanto a no atender los eventos que se producen por todo el país, a nadie le duele más que a nosotros, sobre todo porque a veces vamos de cráneo para conseguir información sobre algunos temas, pero también tienes que entender que ni nos enteramos de todo lo que pasa, porque la información no nos llega (o alguno de vosotros nos la facilita por carta que recibimos uno o dos días antes —o después— del asunto en cuestión), o simplemente lo sabemos pero nos es imposible desplazarnos para cubrirla, lo cual viene a ser lo mismo. Así que si alguno de vosotros, lectores, tiene a bien mandarnos una reseña competentemente escrita sobre cualquier actividad, reunión o pase de películas que se realice por toda nuestra geografía, y le es posible acompañarla de fotos y material gráfico en general que nos sirva para realizar un artículo sobre el tema, estaremos encantados de incluirla en cualquier parte de la revista.
Lo de Jo Hishaishi es igual que lo de Leiji o Reiji Matsumoto, depende de la interpretación que se haga de su lectura, no nos crucifiquéis, plis.
Graciaspor no extenderte y por tu carta, y hasta la próxima.

Hola Javier y todos los que hacen Mangazone:
La carta que les escribo es para felicitarlos por la revista. Hace bastantes meses que la compro en la comiquerías de acá y por eso les escribo. Es bastante completa en información y les agradezco que así sea.
Tengo 28 años y amo el manga y el anime. Desde *Meteoro*, *Capitán Harlock*, *Robotech* y lo que aquí en Argentina le siguió en fama como *Saint Seiya*, *Sailor Moon* y *Dragon Ball*. Aparte colecciono *RG Veda*, *Cazadores de Magos* y la fenomenal obra de Hagiwara - *Bastard!!*
Me gustaría que me escribas, no es mi intención que publiques mi carta porque lo que realmente quiero es hacerte saber lo que pienso de la revista.
Bien, eso es todo, espero que la dirección sea la correcta y les deseo muy feliz 1.999.
Suerte

Mariela Carril
Argentina

Y otra lectora más de Argentina. Vaya, la cosa de la internacionalidad parece que va en serio, y eso que mandamos poquísimos ejemplares fuera. A ver si los de aquí seguís el ejemplo e igualáis el porcentaje de lectores que escriben desde allí.
Lo primero de todo, gracias por molestarte en escribirnos desde tan lejos, sobre todo teniendo en cuenta lo que te cuesta el capricho de mandarnos unas letras. Se agradece mucho que os acordéis de nosotros y tengáis ánimos de hacérnoslo saber.
Como ya sabemos por otras cartas de compatriotas tuyos, el tema del manga y el anime va viento en popa por Sudamérica, y eso es algo que se agradece. Reconforta saber que también hay por allí el mismo número de colgados de esos que se pasan horas delante de la tele viendo "dibujitos japoneses". Me gustaría saber si las ediciones que os llegan allí en castellano son las mismas de nuestras editoriales que se venden allí, o son ediciones propias de alguna editorial argentina. Me encantaría leer *Bastard!!* y ver a Dark Sneider diciéndole a sus enemigos: "¿viste, boludo, que los golpes que me pegás no sirven?".
Escribirte en privado es un poco problemático, porque mi novia sospecha, pero espero que no te importe que hayamos publicado la tuya. Nos hace tante ilusión recibir cartas internacionales... Gracias por tu carta, y feliz año nuevo.

¡Hola, Mangazone!
En primer lugar me presentaré, soy Sandra, tengo 21 años (hace 5 días exactos que los cumplí), y tengo una sugerencia que necesita introducción con algo de biografía personal, así que allá va. Desde que vi *La Sirenita* de Walt Disney me di cuenta de lo que la vida me podía deparar en el ámbito profesional, pero una profesión que satisfaría mi inquietud artística y me haría sentir realmente realizada: la animación. Ya en primaria mis compañeros me preguntaban si mis lápices eran mágicos y mi hermana aseguraba que en mi otra vida me dediqué a ésto. Mi modestia me impide decir en voz alta que dibujo bien y es que cuantos más libros de dibujo consigo más cuenta me doy de lo poco que sé, así que para lo que algunos parecen dibujos maravillosos para mí son simplemente sombras de lo que llegaré a hacer algún día. Por ahora, lo prioritario es conseguir un trabajo para pagarme la escuela de dibujo y animación, la escuela de cómics Joso de Barcelona.
El manga, mundillo que descubrí hace pocos meses, me atrajo quizás porque dentro de lo que cabía había más información y cantidad que de Walt Disney, el tipo de animación que me fascina. Bueno, pues empecé a comprarme revistas y mangas que estudié, analicé para educarme y por supuesto para divertirme. Pero cuál fue mi sorpresa al hojear una de las tantas revistas de la tienda, al ver que se me ofrecía una escueta información sobre un film de Disney (Nº10 / Mulan)... bastó esta incolora ilustración para hacerme con ese número y los que le siguieron. Por supuesto hablo de MangaZone. Ahora mismo estoy pletórica, porque como ya sabéis, la Disney ha dejado de ser el gran monopolio, y llamadme traidora, pero ojalá que la DreamWorks le dé una patada en el culo porque ardía de ganas de ver una película de la calidad de Disney pero con una historia expuesta de forma más cruda, real, sin el dulzor empalagoso de alguna de las producciones de la casa de tío Walt (quizás pos su culpa se relaciona la animación con un público infantil).
Vi *El príncipe de Egipto* y os aseguro que lloré en más de una escena, pero más que por lo emocionante de la historia, por la emoción que me provocó ver arte en movimiento. Durante los 99 minutos estuve con los pelos como escarpias. Lo que esperé ver lo contemplé clavada en la butaca con los ojos como platos, con ese brillo especial que sólo el alucinamiento más absoluto produce, y la boca abierta.
Quizás el movimiento de los personajes cuando andaban, corrían o danzaban no era tan exquisito como en la Disney pero el atractivo de sus personajes era innegable, decorados y fondos impresionantes, juego sobrecogedor de luces y sombras, espectáculo de emociones... la forma de reflejar sentimientos tan profundos en los rostros de los protagonistas y secundarios te hacía preguntarte si realmente esos artistas que crearon tal maravilla no tenían lápices mágicos... Sólo un dios puede dar alma a algo inanimado.
Y bueno, ¿todo este rollo a que viene? Pues bien, es para dar una sugerencia a la revista, y es que traten el mundo de la animación en general, aunque sea una página, pero que la traten. Mi sueño sería una revista que abarcara todas las producciones, americanas, japonesas, nacionales, que contuviera entrevistas a animadores españoles y extranjeros, con apartados que analicen personajes (como hicisteis con las féminas de Disney en el taller de animación, que por cierto me encantó, ¡¡felicidades!!), noticias de futuros proyectos de las diferentes productoras, críticas... etc. Sé que vuestra revista es exclusivamente manga así que probablemente mi sugerencia se quedará en eso, una de tantas sugerencias que no verán la luz, pero de todas formas os pido que no os deshagáis de esa partecita dedicada a la animación no japonesa (si la ampliarais le pediría cada noche a mi virgencita que os guardase un trocito de cielo allá arriba). Otra cosa, una sección de aprendizaje, lecciones de dibujo también estarían bien. Recordad que una proporción alta de los otakus somos dibujantes empedernidos que recibiríamos de buena gana algún que otro consejillo (¡¡un pareado!!) .... ¡Ah! Y me gustó mucho la entrevista que en principio pesabais hacer a Gaudy y que acaparó descaradamente la pajarraca de Rina Inverse (lo de pajarraca va cariñosamente, ya que al fin y al cabo somos clavaditas, sobre todo en lo que a apetito se refiere). A ver si tenéis suerte y os concede la entrevista la pandilla de Ranma ½ (Ryoga, Ryoga, Ryoga, Ryoga... ¿Habéis pillado el mensaje subliminal?) Y, pregunta: ¿De dónde ha salido el videoclip de Pearl Jam "Do the evolution"? Vedlo si no lo habéis hecho ya. Y en fin, chicos me gustaría pensar que los sueños se pueden hacer realidad, pero cuando veo la cantidad de injusticias que hay en el mundo es cuando me doy cuenta de que no puedes esperar a que tu sueño se cumpla, sino que tienes que luchar, armarte de voluntad y confianza en ti mismo para llegar a rozar, aunque sea, tu ideal. Si mi fuerza interior no me deja huérfana, veréis mi nombre en los títulos de crédito de una película de animación que os deje tan satisfechos como a mí me dejó *El príncipe de Egipto*.
La ingenuidad y la esperanza son alas.
P.D.: No cambiéis... si queréis ampliar, ampliad, pero en esencia no cambiéis.
Larga vida a MangaZone y recordad que no tengo el Banco de España.
P.P.D.: Aquí tenéis un dibujillo de los míos. Espero que os guste, y en fin, no es por nada pero me haría mucha ilusión verlo publicado, así que si os da el punto os estaría muy pero que muy agradecida. Dato: dice mi hermana que os diga que el dibujo en cuestión no es calcado ni copiado , sino que pertenece a una saga de personajes que creamos para una novela que estamos escribiendo. Se llama July y es mi viva imagen, je,je...
Besos y abrazos para todo el equipo (soy cariñosa, qué se le va a hacer...)

Sandri Díaz Martín
Barcelona

Bueno, otra carta larga. En fin, creemos que vale la pena contestarla entera, así que vamos a ello. Lo primero de todo no te asustes, ya que por lo visto lo que más te gusta de nuestra revista es nuestra sección dedicada a la animación en general y nuestro rinconcito de Disney y similares en particular. No te preocupes, no lo hemos abandonado, es sólo que ahora Juan va de auténtico culo con su (sus) trabajo y le ha sido materialmente imposible dedicarse a su sección durante estos dos últimos meses, pero tenemos su palabra de que va a intentar ponerse al día, aunque tenga que reducir su sección de páginas para no ir tan de culo. Lo que nos preocupa es que vamos a tener que regalar una lupa con cada ejemplar de la revista para que la gente pueda leer su sección, porque si ya se ve obliga a escribirla en una letra minúscula para que le quepa todo en cinco páginas, si pasa a meterlo todo en tres su sección va a parecer una vista aérea de un hormiguero más que las páginas de una revista.
Por otro lado, es estupendo ver que hay personas para las que su afición es algo más que disfrutar del trabajo de otros, y les da alas para intentar dedicarse a la aventura que es vivir de lo que les gusta. Desde aquí te deseamos todo lo mejor en tu proyecto de convertirte en animadora, y si te sirve de algo, en este mismo número (como compensación si quieres por no tener Taller) podrás encontrar una entrevista al que quizá a partir de ahora se convierta en tu héroe personal, Raúl García, alguien que como tú decidió que la animación era lo suyo, y que quería dedicar su vida a contribuir a que los demás pudiesen disfrutar de los dibujos animados como él lo había hecho de pequeño. Él es la muestra de que querer, aunque no siempre, en ciertas cosas sí que es poder, así que adelante, no te desanimes y al toro, que no es tan difícil.
Sin embargo, esperamos poder contribuir también a que descubras poco a poco que no sólo Disney y los yanquis saben hacer dibujos, y que descubras entre la multitud de obras de la animación japonesa las auténticas joyas que se encuentran en oriente, que las hay, y tan dignas como cualquier producción occidental. Si te ayudamos un poco con todo, tanto de unos como de otros, nos sentiremos un poquito más felices.
En cuanto al videoclip que nos comentas, no ha salido de ningún anime que nosotros sepamos. Normalmente Pearl Jam no suele realizar videoclips, y cuando lo hace no suelen aparecer los componentes del grupo, sino que acostumbran hacer cosas bastante... "artísticas", pero por lo que nosotros sabemos no hay ningún anime involucrado en esas imágenes, aunque en algunos momentos de la animación se aprecia un cierto look japonés que los artistas norteamericanos han imprimido a sus dibujos, y se trata de algo creado directamente para ese videoclip.
En cuanto a lo del Banco de España, no pensamos incrementar tanto el precio, no sufras porque seguirá siendo asequible.
Y tus dibujos prometen, así que sigue trabajando y verás como tienes muchas posibilidades de conseguirlo. Ánimo.


Dibujo original de Sandri Díaz Martín

Y hasta aquí hemos llegado este mes. Gracias por vuestras cartas y e-mails y hasta el próximo número. Y no dejéis de escribirnos, que nos encanta leer vuestras cartas. Sorry a los que no han cabido esta vez, a la próxima.

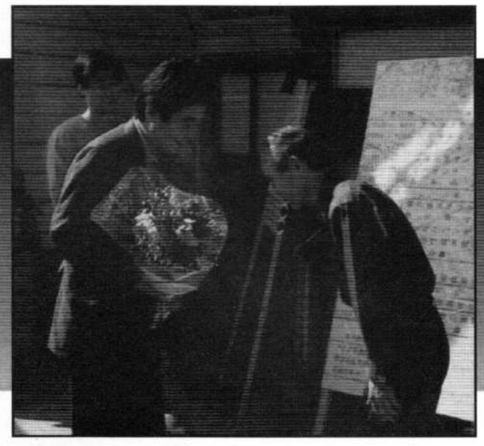
JJ & Daniel García

Apdo. de correos
12319
E-mail: Berserker
@mx2.redestb.es



ENTREVISTA

Isao Takahata, como ya habéis podido comprobar en nuestro artículo central, es una de las personalidades más relevantes del mundo del anime en Japón, y su fama es reconocida por toda la industria, habiendo fundado junto a su compañero y amigo Hayao Miyazaki el Studio Ghibli, y también una de las escuelas de animación más famosas de todo Japón pese a su relativa juventud. Sin embargo, dado que sus producciones más importantes suelen tratar de temas excesivamente étnicos, no es demasiado conocido en Occidente para el público general. Así que aprovechando nuestro artículo, os incluimos aquí la entrevista que apareció en el Animeland #6 como si fueramos nosotros, con todo el morro del mundo.



MangaZone: Mr. Takahata, nos gustaría saber cuales son sus preferencias respecto al anime.

Isao Takahata: Para ser sincero, realmente no tengo tiempo para ver el anime de mis contemporáneos. Mi trabajo me mantiene muy ocupado y me deja poco tiempo para hacer otras cosas. Por otro lado, me gustaría saber lo que responderías tú si estuvieras en mi lugar.

MZ: Admito que es una pregunta delicada. Si exceptuamos los trabajos del Studio Ghibli, yo escogería *Las Alas de Honneamise* producida por Gainax. ¿La conoce?

IT: Sí. Tuve ocasión de verla.

MZ: ¿Y le gustó?

IT: (pausa) No, no realmente.

MZ: A pesar de todo, debe haber algún anime que le haya influido. ¿Cuáles le indujeron a realizar este trabajo?

IT: Tengo que decir que estoy muy contento de estar en Francia, porque es un país que me encanta. Mi carrera quizás comenzó gracias a mi admiración por **Paul Grimault**. Por ello soy muy feliz de tener la posibilidad de enseñar mis películas aquí.

MZ: ¿En qué posición se colocaría a sí mismo en comparación con la referencia internacional en el mundo del anime, **Walt Disney**?

IT: En realidad, disfruto con las primeras películas como *Fantasía*, *Pinocho* y *Blancanieves*. Pero mi propia sensibilidad, gradual y naturalmente, me separa de las películas más recientes de los estudios Disney.

MZ: ¿Cuáles son los trabajos que más le han influido?

IT: Bueno, admiro bastante al canadiense **Frederick Back**, y al ruso **Yuri Norstein**.

MZ: Entonces, ¿por qué no intenta usar técnicas de dibujo similares (p.ej. pinturas pastel o trozos de papel)?

IT: Es simplemente una cuestión de dinero. Sus técnicas son demasiado caras en relación con las nuestras, mucho más convencionales.

MZ: Dice que le gusta la cinematografía europea. ¿Le ha influido?

IT: Sí, he visto muchos films europeos y especialmente franceses. Ellos me ayudan a obtener mejores resultados en mi trabajo.

MZ: De todas formas, algunos de sus films más recientes, en particular la espléndida *Omohide Poro Poro* podrían haberse hecho en versión real. ¿Escoge hacer de ellas películas animadas para crear expresiones visuales, para expresar emociones, sentimientos que nunca podría conseguir con actores de verdad?

IT: Eso es exactamente lo que traté de hacer en *Omohide Poro Poro*, y estoy muy contento de que te hayas dado cuenta.

MZ: ¡Felicidades! Realmente lo ha conseguido.

IT: Es posible. (...)

MZ: Acerca de la producción, me gustaría conocer exactamente cuáles son los roles respectivos de usted y el señor **Miyazaki**, ya que en Europa existe cierta tendencia a confundir sus trabajos y se suelen acreditar a su colaboración.

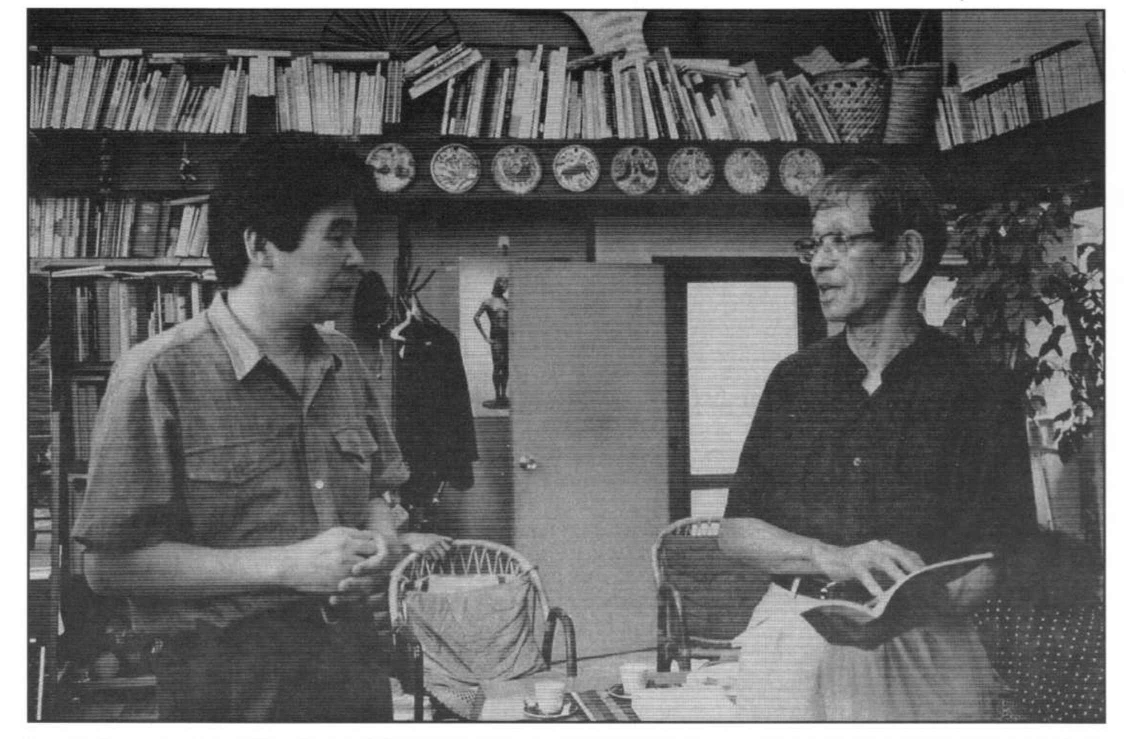
IT: Hay una diferencia notable. Tú no la ves porque no hablas japonés.

MZ: ¿Trabajaron juntos en algunas series como *Shojo Alps no Heidi* o *Lupin III*?

IT: Fui el editor de *Heidi* durante toda la serie. En cuanto a *Lupin*, dirigí el comité de producción en el que **Miyazaki** estaba trabajando.

MZ: Ya veo. También me gustaría sabe por qué de repente comenzó a producir largometrajes.

IT: Simplemente porque no encontraba ninguna satisfacción personal con los cortos. De todas formas, actualmente, producir un buen anime para TV es imposible, cuando el presupuesto para un episodio no se ha incrementado y los





costes de producción no dejan de subir.
MZ: ¿Cuál es el presupuesto de un anime en Japón?
IT: Depende de muchas circunstancias, pero estaría entre 100 y 800 millones de yens.
MZ: ¿A quién van dirigidas sus películas?
IT: A todo el mundo en general. Querría dejar claro que *Omohide Poro Poro* no es accesible, naturalmente, para los más jóvenes; vamos a decir que la podrías ver alrededor de los 10 años.
MZ: ¿Sus películas están extraídas de novelas?
IT: En general, yo escojo producir adaptaciones de trabajos literarios. A menudo utilizo obras extranjeras, mientras produzco series. *Hotaru no Haka* es la adaptación de una novela autobiográfica escrita por **Akiyuki Nosaka**; pero el libro se hizo famoso sólo después de que saliera la película. Respecto a *Omohide Poro Poro*, solamente algunas partes de la historia provienen de la novela.
MZ: ¿No cree que *Hotaru no Haka* es demasiado triste para un niño? Todavía no he encontrado a nadie que no se eche a llorar después de verla.
IT: Yo creo que hoy en día estamos familiarizados con la muerte. La gente muere en los hospitales todos los días. Lo llamaría una muerte científica. Todo lo que deseo es encontrar, tras esa tristeza, un camino directo para mostrar las cosas.
MZ: ¿Y los mayores? Para un europeo parece imposible ver adultos visionando anime. La barrera cultural que separa a uno de otro parece inconmensurable. ¿Se debe a que ustedes crecieron viendo anime?
IT: En Japón a los adultos les gusta mucho el anime, especialmente desde *Kaze no Tani no Nausicaa*, y a menudo acompañan a sus hijos los fines de semana, lo que permite que dos generaciones se entretengan juntas. La edad media del público ronda entre los 15 y los 20, pero, como ya he dicho, hay más adultos desde 1984.
MZ: Sí, entiendo que la primera gran obra de **Miyazaki** era para todos los públicos. De todos los trabajos de Miyazaki, ¿cuál es el preferido de los pequeños japoneses?
IT: Creo que puedo positivamente asegurar que es *Tonari no Totoro*, una película que todos los niños en Japón adoran.
MZ: Ya. Pero yo prefiero la famosa *Tenku no Shiro Laputa*. ¿Cuáles eran sus expectativas al producir esta película? ¿Y de dónde viene su nombre?
IT: El nombre proviene de los *Viajes de Gulliver*, el famoso trabajo de **Swift**. Laputa era una isla que flotaba en el aire y nunca recibía la luz del sol ya que estaba maldita (lo que explica la connotación negativa de su nombre que deriva de la palabra "bitch" - "puta" en español y "pute" en francés). Pero la historia fue modificada considerablemente y no tiene nada que ver con la Laputa original. **Miyazaki** y yo trabajamos para hacer una verdadera película de aventuras. Actualmente, no hay ningún paraíso virgen, porque los hombres ya hemos descubierto todos los secretos del mundo. Decidimos no hacer como **Spielberg**, localizando ese misterio fuera de la Tierra, en el universo. Queríamos hacer una película cuya acción tuviera lugar en la Tierra, porque es nuestra tierra.
MZ: También admiro la música de **Joe Hisaishi**. Sus creaciones son desconocidas fuera del contexto de las películas para las que ha escrito la banda sonora.
IT: De todas formas, escribe magníficas piezas musicales. Hablando de esto, yo fui uno de los que pensó utilizarlas en todos los largometrajes. Antes de *Nausicaa*, estaba componiendo "música minimalista". (...) Es una música moderna, compuesta por un limitado número de sonidos que se repiten continuamente.
MZ: En principio, todas las películas del Studio Ghibli buscan una rentabilidad. Es muy difícil financiar un anime tan caro en sólo un país.
IT: Solamente desde *Majo no Takkyubin (Kiki, servicio de reparto)* nuestras producciones han sido rentables. Ninguna de las anteriores lo ha conseguido, a pesar de su gran popularidad, a menos que tratáramos de equilibrar las cuentas vendiendo productos y derechos, en cuyo caso, podíamos obtener un balance positivo.
MZ: Con tal presupuesto, sin embargo, nunca usarán medios informáticos para hacer la animación, ¿verdad?
IT: No, todo se efectúa manualmente.
MZ: En Francia, circula el rumor de que podría existir una colaboración entre el señor **Miyazaki** y **Jean Giraud (Moëbius)**. ¿Es verdad?
IT: Seguramente ambos se respetan mucho. Sin embargo, en el momento presente, tenemos que excluir la hipótesis de algún trabajo en común por una simple razón: ambos tienen una personalidad muy fuerte.
MZ: Comprendo; pero, por otra parte, ¿sus trabajos han sido distribuidos en el extranjero? Nosotros hemos visto cintas de versiones americanas (con 30 minutos cortados) de *Kaze no Tani no Nausicaa.*
IT: Sí, nos enseñaron esa versión. ¡Es absolutamente horrible! Hicieron una censura aberrante. Cortaron las piezas musicales de **Hisaishi**, sin olvidar los diálogos cambiados. Fue un gran error del Studio Ghibli y desde entonces ya no damos derechos de emisión a países extranjeros; y nunca volveremos a conceder tales derechos sino tras un exámen exhaustivo de las condiciones con la debida antelación. Los derechos internacionales de *Nausicaa* se concedieron por 2 o 3 años. Todas esas películas se basan en la cultura japonesa y no estaban concebidas para la exportación. Censurarlas es peor que despreciarlas. Este festival constituye su primera difusión pública en un país extranjero y tengo que admitir que estoy muy sorprendido con la reacción del público. De todas maneras, todavía tememos la forma en que nuestros productos pueden ser tratados en el extranjero.
MZ: Nosotros conocemos estos problemas. Tratamos de obtener un mayor respeto hacia el anime japonés, y mantener un nivel lo más cercano posible al trabajo original. No obstante, a menudo nuestros esfuerzos son inútiles, pero mantenemos nuestra oposición.
IT: Estoy de acuerdo con vosotros.





MangaZone

TITANS

Adam Warren ataca de nuevo

En muchas ocasiones hemos podido ver cómo el comic típico americano de superhéroes ha evolucionado de maneras distintas e insospechadas; el paso del tiempo ha cambiado radicalmente los estilos, siendo un avance muy importante en el mundo del cómic en general. Los americanos han conseguido un estilo muy distintivo y personal, consiguiendo una vez más diferenciarse del resto, para bien o para mal. De todas formas, dicho estilo no tiene especial dificultad y puede ser imitable con un buen equipo informático en tus manos, aunque... que se lo queden todo para ellos.

Todo ésto nos lleva a la transformación que los autores americanos han efectuado, debido a los numerosos estilos y cambios, nuevos gustos del público y otros factores influyentes. Uno de los ejemplos más claros de esta alteración de estilo es el dibujante **Adam Warren**. Con él, y con sus obras de este nuevo estilo, impuesto no hace mucho por varios dibujantes americanos y llamado a menudo "amerimanga", nos centraremos en este artículo.

Después de participar en varias series al más puro estilo norteamericano para DC, comenzó a mostrar en sus obras una inclinación hacia el dibujo japonés y, al obtener un cierto renombre, realizó la obra que comenzó a empujarle a la fama: *Bubblegum Crisis*, adaptación de la conocida obra ciberpunk de **Kenichi Sonoda** en una miniserie con el subtítulo de *Demencia Mortal*, en la que nos narra cómo después de un terremoto ocurrido seis años atrás en Mega-Tokyo, una nueva oleada de crímenes amenazaba la ciudad, un mundo en crisis que esperaba la desesperada ayuda de las cuatro chicas que conforman las Knight Sabers. Esta primeriza obra propia, en la que su estilo dejaba aún un poco que desear, vio la luz en una época en la que otros artistas, como **Ben Dunn** con su *Ninja High School*, comenzaban a llenar el mercado con series producto de la creciente afición por el manga en los USA. Pero sería después de esta obra cuando llegó el trabajo que le llevaría a la cumbre: la adaptación en miniserie de *Dirty Pair*, en la que guionizaba y dibujaba, mezclando estilos japonés y norteamericano como antes había hecho con *Bubblegum*. Tras conseguir un gran éxito, y tras una secuela en forma de miniserie de dos números y un período sabático, comenzó una nueva serie en DC llamada *Titans*.

Titans es la nueva obra de Adam Warren, que dibuja y escribe, asistido en el entintado por Tom Simmons y en el coloreado por Joe Rosas. Con este equipo, se ha convertido en una de las apuestas más fuertes del mundo editorial en el estilo "amerimanga" que se ha publicado hasta nuestros días.

En ella el dibujo del autor ha mejorado considerablemente, destacándose de otros innumerables dibujantes con el mismo estilo. El cómic se sale de las típicas pautas marcadas por los yankis, ya que sigue siendo de superhéroes pero con un humor muy personal; detalles como el de que "¡Al final los buenos nunca, pero nunca, pierden!, o comentarios que los mismos personajes hacen referentes a los lectores o al cómic en sí, guiños al lector aficionado al manga (como por ejemplo la camiseta que lleva uno de los protagonistas, Alec, que muestra a un personaje distinto en cada una de las viñetas, desde un boomer de *Bubblegum Crisis* hasta personajes de *Tenchi Muyo!*)... todos éstos, detalles que sorprenden gratamente al lector que estaba esperando que los autores de cómic norteamericanos no se quedasen estancados en los tópicos del género.



El carácter de los personajes resulta, cuanto menos, interesante: una cyborg ñoña y llorona, un extraterrestre que habla como si fuese un indio, un muchacho que lleva implantada la personalidad de un superhéroe famoso, y una chica que todo lo sabe, todo lo entiende, la típica sabelotodo impertinente que decide por todos adjudicándose las labores de líder. Con caracteres muy definidos y con un humor muy personal, se desenvuelve una historia que pese a todo su humor





tiene un final bastante... inesperado. La trama tiene su intríngulis. Muchos años atrás hubo unos jóvenes héroes que formaron un grupo llamado Titans; dicho grupo de muchachos salvaron la Tierra en varias ocasiones de poderosos villanos y hordas alienígenas.

En el presente, Jamadaghi Renuka, una chica con poderes mágicos, impuesto su nombre de Bruji-Bu por el resto del grupo, emulando a la Titan original Starfire, y forma un grupo nuevo de titanes inspirándose en el anterior. En una trepidante historia llena de aventuras y acción, en la que los sucesos ocurren poco a poco desvelando lentamente la enrevesada trama, ve la luz un nuevo grupo formado por: Alec Swanwick (conocido como Capitán Tipejo), el personaje equivalente al antiguo Robin de *Batman*, que lleva una especie de chip alojado en la nuca con la conciencia almacenada de un supuesto héroe como fue Bruce Wayne que le domina haciéndole actuar como él; Gabrelle Marín Reyes (llamada Chica Prótesis), una joven rubia de grandes ojos azules y de cuerpo perfecto que bajo su apariencia normal esconde un poderoso ser cibernético con grandes poderes, en el papel del cyborg original; y por último Hikarimono, cuyo nombre significa Ser de Luz (conocido como Niño Bonito Muerto), un joven ser extraterrestre muy guapo pero con pinta de cadáver, lleno de cicatrices y con cierto aire al personaje de *El Cuervo*, siendo el homólogo de la hechicera Raven de *los Nuevos Titanes*.

La historia en sí es simple, casi superficial a veces, ya que cuatro héroes recién formados y con poderes de lo más estrambóticos deben derrotar a un ser alienígena, pero dentro de la trama central se encuentra un mundo futurista lleno de complejas y extrañas palabras, estudios y profesiones que hoy en día son inexistentes, construcciones vanguardistas, seres de aspecto biónico, indumentarias de lo más modernas que se pueden ver, gente extraña y una tecnología que escapa a nuestra imaginación. Mientras transcurre el cómic vamos viendo cómo la trama se complica, mientras los detalles nos revelan poco a poco las cosas que ocurren alrededor del hilo conductor de la historia, cómo se une el grupo, qué relación tienen entre ellos y qué carácter tienen los personajes antes de la batalla final con el bicho alienígena. Y como suele ocurrir, hasta en el interior de la más simple historia se esconde algo profundo, un mensaje entren líneas que se revela cuando concluye el cómic. La forma de desenvolver la historia en tan pocas páginas es magistral, aunque la trama es demasiado enrevesada para lo que ocupa y a veces puede confundir. A pesar de ello, el guión es muy bueno, y la profundidad interna que posee es una pequeña crítica al cómic de superhéroes en general.

El formato de edición es muy bueno, al igual que el papel, la encuadernación es de las mejores que actualmente se utilizan y el tratamiento del color en las páginas es muy correcto. La única pega que se le puede achacar es que a veces el orden de las viñetas confunde un poco. En términos generales se podría decir que es un gran cómic americano en este estilo y una nueva puerta abierta tanto a los lectores y dibujantes de las nuevas canteras como al mercado en sí, algo nuevo y fresco que puede resultar imprescindible algún día en una buena biblioteca de cómics.

Daniel García



Profesión: traductora ^_^

La primera vez que lo dije, se me abrió una sonrisa de oreja a oreja, y es que me gusta esto, y cada vez más, porque ya no sólo estoy traduciendo cosillas sueltas para empresas, sino mis mangas favoritos, y disfruto muchísimo con ello. A veces es cansado, pero normal, como en todos los trabajos, ¿no? Muchos me han preguntado cómo comencé en todo ésto. Bueno, vale, os lo diré, no tiene ningún misterio y aunque quizá no os interese, me han dicho que escriba un artículo y, de momento, es lo único que se me ocurre ^_^.

Supongo que como muchos de vosotros, comencé con alguna serie que quería entender, busqué los scripts y vamos, como estaban en inglés, tampoco tenía mayores problemas para entenderlos, pero, claro... no todos tienen que saber ese idioma, así que me puse manos a la obra. ¿Cuántas páginas habéis llegado a hacer? Yo creo que conseguí terminar algún capítulo que otro de *Fushigi Yuugi* (qué complicado era eso), y si encima tenías que repasarlo con el japo, no veas. Ahí se quedaron. Así que, igual que a la mayoría, ¿verdad? Con nuestro primer impulso y muchísimas ganas comenzábamos algo que dejábamos al cabo de un rato al no poder más; pocos han sido los que realmente han hecho tomos enteros, y tengo que nombrar con especial atención a Komatsu, que tiene toda la parte inédita de *Kimagure Orange Road*, cogida del italiano si no recuerdo mal, pero corregida, ya que sabe también bastante japonés, y además está super comentada para aquel que no tenga el manga delante. En su página web está una de las mejores de esta singular serie. Jefe, ¿por qué no la buscas? ^_~. Bueno, el siguiente tomo terminado que pillé fue el de *Marmalade Boy*, por mi amigo Mak, ¡qué bonito! ¡qué emoción! Me encantó, y tras haberme tragado los 76 capítulos en escasamente una o dos semanas, me enamoré de esta serie e intenté conseguir todo el material posible. Bueno, el libro de ilustraciones me lo regalaron mis amigos para mi cumple en las I Chibis.

Ya hacía tiempo que quería ponerme en serio, pero tanto trabajo no me lo permitía así que, también por otros motivos, lo dejé todo y me tomé unos meses sabáticos en busca de un trabajo que me gustara más y fuera más satisfactorio por lo menos. Entonces me entero de que iban a sacar *Marmalade Boy* para el Salón del Cómic; bueno, ya no me da tiempo de ofrecerme, sniff, una oportunidad perdida... pero cuando me dijeron que lo habían retrasado para el Salón del Manga, se me abrió la luz, llamé a Ana María Meca y me ofrecí. Después de todo, ya me conocía la serie entera, ya había leído los scripts, así que, si no era con esta serie, no podría comenzar nunca en ésto. No quería que fuera otro *Escaflowne*. En una semana tuve que traducir 50 páginas, nerviosa perdida por no saber si sería capaz de hacerlo, no veáis la lata que les di a mis padres con lo de mermelada o confitura o yo que sé. Tenía que sonar bien, castellano ni más ni menos, pero parece que le gustó y como sabía que era una gran fan de la serie, me dio un plazo de prueba con los primeros tomos, y así fue. Quizá todavía tenga que pasar mi trabajo por un adaptador, pero sigo siendo bastante novata en ésto, y las columnitas de Free Talk, y sobre todo las onomatopeyas (no las japos, sino las "spanish") me vuelven loca.



No veáis qué sorpresa me llevé cuando me dijeron que iban a traer esta misma serie en anime. Ni hecho a posta, así que, gracias a Jaime Ortega, me puse en contacto con el estudio de doblaje, Arait Multimedia, y casi le quito todos los capítulos (bueno, si él no hubiera tenido *Slayers*, no lo hubiera hecho) ¡Qué morro, ¿no?! Pero, vamos, con la excusa de "mantener la coherencia" con la publicación de Planeta, me hice un hueco. Claro que el tener todos los capítulos subtitulados por Tomodachi Anime me ayudó mucho, no me hacía falta pedirles material con el guión en inglés para seguir trabajando y así adelanté muchísimo. Y el trabajo siempre trae más trabajo, está comprobado. Y, como están abiertos a traer más anime, eso intento ahora, sugerirles, pasarles copias de lo que tenemos los aficionados para que le echen un vistazo y, si ven algo interesante, que lo traigan. A ver...

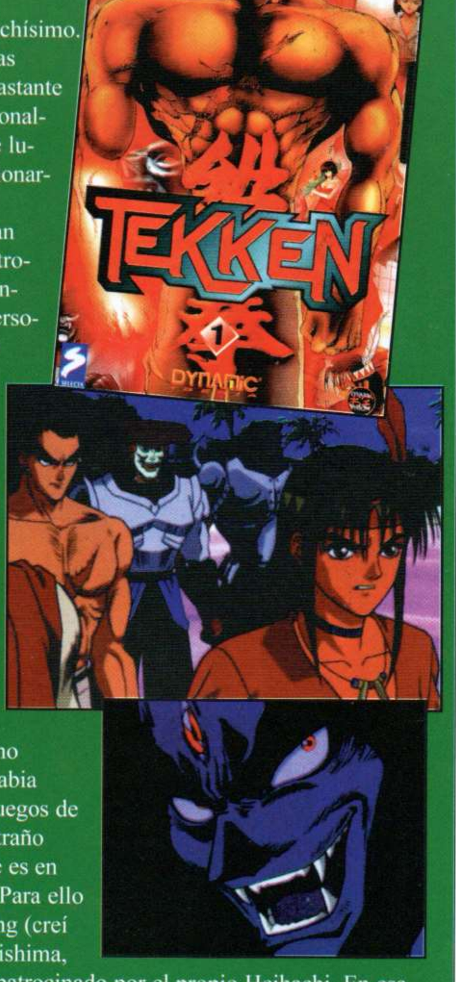
Le pregunté a mi amiga japonesa, con la que doy clases ahora, si con el manga se podía aprender bien su idioma, y me lo confirmó. Siendo muy coloquial, y también muy serio, muy interactivo, reflejando el lenguaje que se utiliza de verdad, en la calle, es uno de los mejores sistemas para entender el japonés. Y es increíble, pero con sólo 4 tomos "oficialmente" en mi haber, pude coger *La rosa de Versalles*, sin furigana "chuletilla" y leerlo y entenderlo con tranquilidad casi todo, y lo mismo con el quinto tomo de *Marmalade*, no me ha hecho casi falta el diccionario, de verdad, yo alucino. Bueno, a veces algunas de las expresiones se repiten hasta la saciedad porque son muy comunes y cuando mi profe me estaba haciendo un test, le contestaba en base a lo que había aprendido en mis 4 años de japo en la escuela oficial de idiomas o de los mangas, je je.

Bueno, ¿y para qué os cuento todo este rollo? Ni mucho menos quiero que me tengáis como una "chiiguai", por favor, os lo suplico, sólo quiero reivindicar un poco el trabajo de muchos de los que están aquí, de los traductores, dobladores, editores, revistas, etc., que son muy ignorados y no debería ser así. No puedo hablar en su nombre, así que lo único que hago es daros un ejemplo con lo que hago yo para aportar nuestro granito de arena, nada más. Jaa ne.

Alessandra Moura



Iron Fist Tournament
TEKKEN



Cuando oí por primera vez que *Tekken* iba a ser emitida por Vía Digital reconozco que me alegre muchísimo. me llevé cuando vi los diseños de los personajes no fue buena (la verdad, Kazuya me parecía patético), las imágenes de la OVA completada me hicieron cambiar totalmente de opinión. La animación parecía ser bastante buena, y la historia, fusionada entre el primer y el segundo juego, podría ser realmente apasionante (personalmente la historia de *Tekken* siempre me ha parecido excepcionalmente buena para tratarse de un juego de lucha). Vamos, que estaba muy ilusionado y esperaba ansioso ver un buen anime. Pero el problema de ilusionarte es descubrir la realidad...

Para todos los aficionados al videojuego de Namco, lo mejor que puedo recomendarles es que no vean esta obra, y así tendrán una mejor opinión del juego. Las razones son casi infinitas, pero empecemos destrozando la animación, que más que triste, resulta patética. A rasgos generales, me atrevería a decir que se encuentra a medio camino entre un episodio bueno de *Judo Boy* y la película de *G.I. Joe*. Realmente los personajes no se mueven mal, pero no tienen ningún momento en el que ni tan siquiera puedas decir que están bien animados. Los combates, no obstante, que debían ser lo único de lo que cabría esperar un mínimo de brillantez, son sin duda la parte más penosa de todas, resultando aburridos, mal animados y más rápidos que Sergio en la cama (^_¬ —JJ). Y por si fuera poco, la ya no tan novedosa técnica de combinar animación tradicional con efectos creados por ordenador es usada en *Tekken* excesivamente, con unos resultados francamente horripilantes y que es preferible olvidar. Vamos, que si te esfuerzas mucho, consigues ver uno o dos momentos pasables entre las dos cintas.

Los diseños de personajes son lo único que consigue salvarse del fuego, y sólo en muy determinadas ocasiones. Algunos, como los de Jun, Lee o Nina, están muy conseguidos, mientras que otros como Kazuya o Paul (los escasos diez segundos que aparece) parecen diseños de un chaval de 10 años.

La historia, como dije antes, hacía gala de un increíble abanico de posibilidades, que se han desaprovechado de la primera a la última. Las cosas van de un pecador de la pradera llamado Heihachi Mishima, propietario de la multimillonaria Corporación Mishima (y al que se considera el mejor luchador de artes marciales del mundo), quien ha entrenado desde pequeño a su único hijo Kazuya para que le sustituya el día en que muera. Pero Heihachi considera que su hijo es demasiado débil, tanto física como anímicamente, así que lo lanza cuando apenas tiene doce años a un barranco para que se endurezca y la rabia haga que su fuerza aumente. Quince años después de aquel suceso, Jun Kazama, antigua compañera de juegos de Kazuya y que presenció el horrible acto de Heihachi, es enviada por la Interpol para que investigue el extraño hallazgo de un misterioso animal que es en apariencia un experimento genético. Para ello viaja junto al agente chino Lei Wulong (creí que iban a decir Chun Li) a la isla Mishima, donde se celebra un torneo de lucha patrocinado por el propio Heihachi. En esa isla se halla oculto un laboratorio genético, en el que están creando armas biológicas para controlar el mundo. El problema surge cuando en el torneo se presenta un participante inesperado, Kazuya, que sobrevivió a la caída, y que ha vivido con el único objetivo de matar a su padre. Heihachi espera confiado el combate, sin saber el oscuro secreto que oculta Kazuya, el poder de un demonio de la destrucción que vive en su alma, y que hizo que sobreviviera a la caída mortal.



Bueno, el guión ha sido simplificado pero no parece del todo malo, ¿verdad? Error, ya que se ha elaborado para la mentalidad de niños de diez añitos escasos, y en el que tanto los misterios como la resolución de la historia está más traída por los pelos que el de la película del *Puño de la Estrella del Norte*. Los personajes son intragables, carentes de personalidad y arquetípicos. Vamos, que no encuentras nada bueno ni si lo intentas con ganas. Realmente triste.

Ahora están siendo editados conjuntamente con la revista Hobby Consolas, aunque merece la pena sólo si compras habitualmente la revista; si lo haces por la cinta, te llevarás una decepción.

Me pregunto si realizarán continuación, aunque si es con la misma calidad, mejor nos quedamos aquí.

Darkmind

La Invencible Nuku Nuku



Hace ya tiempo que Yuzo Takada y su obra 3x3 Ojos es conocida en nuestro país, y su adaptación al anime fue una de las primeras ediciones de Manga Films en vídeo, además de ser uno de sus trabajos mejor realizados en la época. Pero daba la impresión que todo el interés por este autor se quedaba ahí, y pese a que tiempo después apareción en nuestro mercado la continuación de la obra, ninguna de las otras historias del autor había merecido la atención de editores y distribuidores hasta ahora, cuando por fin podemos ver uno de los trabajos más recientes de este estupendo autor, la famosa chica-gato Nuku Nuku.

En realidad, esta obra ha alcanzado tanto éxito como 3x3 Ojos, y de hecho ha visto secuelas tanto en forma de serie de TV como de nuevas OVAs, pero la que ha aparecido ahora en España de la mano de Anime Video es la primera de todas, la que originó el boom, y se merece especial atención porque, a falta de ver su anterior trabajo, Blue Seed, se trata del mejor indicativo del estado de forma de Takada en estos momentos.

Aparecida en el mercado japonés en 1994, está compuesta por seis capítulos (aquí comercializados en dos entregas con tres capítulos cada una), y nos cuenta una divertida historia acerca de una matrimonio, su hijo, y una original androide superpoderosa con la personalidad de un gato. Todo comienza cuando Kyusaku y su hijo, ¿¿Ryunususke?? (en fin, milagros de la traducción), se detienen en su fuga para comprar algo de comer. Kyusaku es un competente científico excepcionalmente dotado para la ingeniería y la electrónica, que ha "secuestrado" a su hijo y al último modelo de androide fabricado por la corporación para la que trabaja, para evitar la educación que quiere darle su madre y su uso para fines militares, respectivamente. El caso es que las lugartenientes de su mujer Akiko, la violenta Arisa y su más moderada compañera Kyoko, les localizan y emprenden una alocada persecución que acaba cuando les pierden la pista en un cementerio de coches al que padre e hijo van a parar de cabeza. Sin embargo, para descargar su frustración



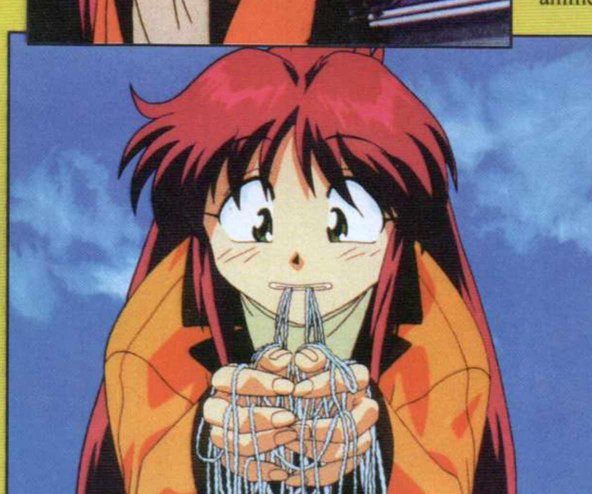
por haberles perdido, Arisa acribilla el montón de coches en el que los fugitivos se han refugiado, matando sin saberlo a un gatito que Ryunuske había recogido y que se había visto involucrado en la persecución. Su padre, viendo lo apenado que se queda el chaval, decide hacerle todo un regalo de Navidad y modifica el androide, convirtiéndolo en Nuku Nuku, una androide-chica-gato (sí, ya sé, lo siento) que pasa a formar parte de la familia como uno más —de hecho, llama a su creador papá, lo cual le crea ciertos problemas—.

Aquí comienza el primer capítulo propiamente dicho, y a partir de ahí asistiremos a los contundentes intentos de Kyoko, mediante todo el poderío de la empresa de su abuelo, las Industrias Mishima, por recuperar a su hijo y llevarlo de vuelta a su lado para poder educarlo como ella quiere, en contra de los deseos de su marido y de su propio hijo. Dado que su empresa se dedica a la producción de androides y material militar, sus subordinadas Arisa y Yoshimi lanzarán contra los fugitivos toda suerte de arsenales capaces de causar una destrucción masiva en todas partes, y dado que su preocupación por edificios y personas no es su punto fuerte, el volumen de destrozos materiales está asegurado. Sin embargo, Nuku Nuku demuestra ser, además de una chica encantadora y con un indestructible senido del humor, una igual de indestructible estructura que la permitirá salir victoriosa de todos los enfrentamientos. De ese modo, en el segundo capítulo Kyoko intentará seducir a su hijo por otros métodos, para lo que utilizará a una nueva amiga suya, Yoshimi, a quien lava el cerebro para que desee quedarse con ella y así convencer a Ryunuske de que haga lo mismo. Por supuesto, el plan no acabará de salir bien, pero no sólo eso, sino que la lucha con Nuku Nuku estará a punto de costarle la vida a Kyoko, y será su hijo quien la salve in extremis, haciéndole retractarse de sus intenciones... por el momento.

Ya en el tercer capítulo, Kyoko intentará lo último posible, ya que a petición de Nuku Nuku aceptará renunciar a su forma de ser y convertirse en lo que su esposo quiere: una ama de casa hacendosa y obediente. Sin embargo, la prueba será demasiado dura para ella y al final explotará, volviendo a las andadas y tratando de destruir a Nuku Nuku y conseguir hacerse con el amor de su hijo por las bravas, obligando a su marido a intervenir para impedirlo. Por supuesto, como siempre, la cosa acaba como el rosario de la aurora, pero ya podemos empezar a descubrir que en realidad tanto Kyoko como Kyusaku soin felices así, siendo como son y en constante pelea, y no es tanto odio como rivalidad lo que les separa.

Realmente esta serie es todo un hallazgo, y **Yuzo Takada** ha sabido demostrar a todo el mundo que no necesita de monstruos y desgracias personales para llegar al público y tocarles la fibra, porque esta OVA es un ejemplo de comedia digno de verse, con gags casi continuos y unos personajes que en tan sólo un par de capítulos consigues calar hasta el fondo. Una serie de parodias de las situaciones típicas del género y momentos que han conseguido despertar la sonrisa incluso de mi novia Elena (que odia el manga a muerte) son muestra suficiente de que si: a) te gusta **Yuzo Takada**, y b) disfrutaste con animes como *Proyecto A-ko*, no debes perder la oportunidad de echarle un buen vistazo a esta OVA. Te reirás a gusto, y disfrutarás con uno de los trabajos más reciente de un autor del que se ha visto demasiado poco por aquí.

The JavHunter



CAPSULAS

—Bandai Visual nos guarda una sorpresa que puede convertirse en una de las más originales y sugerentes OVAs de este comienzo de año: *Zeemain*. La OVA está ambientada en el Tokyo de los años setenta, lo que queda plasmado en un más que llamativo diseño del vestuario de los personajes, en las localizaciones, música, etc; y nos cuenta cómo de repente una invasión aérea de monstruos comienza a caer sobre Tokyo. un escuadrón de chicas que pilotan tres poderosos robots gigantes que se combinan entre sí para formar el espectacular Zeemain. La OVA, realizada por Sunrise, constará de seis episodios y comenzará a comercializarse el 25 de Febrero.



Zeemain
©1999 SUNRISE·Bandai Visual

—*High School Aura Buster* es una nueva OVA basada en una novela publicada por Shueisha, y que se ambienta en una escuela superior japonesa cuando unos antiguos espíritus que representan elementos primigenios como el agua, el aire o el fuego poséen los cuerpos de unos inocentes estudiantes dándoles poderes sobrehumanos. A pesar de que las divertidas y chispeantes conversaciones son lo más llamativo de esta nueva obra, también podrán verse animados espectaculares combates de artes marciales. El popular mangaka Yun Kouga ha colaborado en la conceptualización gráfica de los personajes. La OVA de 3 episodios comenzará a venderse en Febrero.

RayEarth Kibou no Hikari

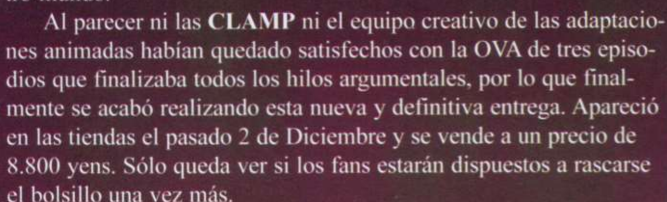


RayEarth-Tokubetsu Hen-Kibou no Hikari
©CLAMP/Kodansha·Polygram·TMS

El año pasado se editó con éxito una OVA de 3 episodios basada en este popular trío de personajes creados por las **CLAMP**, de la que nos hicimos eco en estas mismas páginas de MangaZone. Pues bien, acaba de aparecer en Japón una entrega-epílogo muy especial, que se ha puesto a la venta directamente en vídeo y que tiene una inusitada duración de 120 minutos. Se trata de una especie de Director's Cut de la susodicha OVA, en la que el director **Toshihiro Hirano** da luz a una mezcla de largometraje de animación y de OVA, es decir, estámos ante un nuevo género al que habrá que nombrar. ¿Qué os parece *OVícula*? ¿*PeliculOVA*? ¿*LargOVAtraje*? Bueno, el título de esta nueva entrega es *RayEarth -Tokubetsu Hen- Kibou no Hikari* (*Epilogo Especial-El Brillo de la Esperanza*), y el director ha afirmado que con esta OVA de larga duración han pretendido hacer la "versión definitiva" y cerrada a las andanzas animadas del trío de luchadoras. Emerald y Eagle son los dos personajes nuevos que centrarán la acción de este especial: dos niños místicos que canalizarán de forma invloluntaria a las fuerzas del mal hacia nuestro mundo.

Al parecer ni las **CLAMP** ni el equipo creativo de las adaptaciones animadas habían quedado satisfechos con la OVA de tres episodios que finalizaba todos los hilos argumentales, por lo que finalmente se acabó realizando esta nueva y definitiva entrega. Apareció en las tiendas el pasado 2 de Diciembre y se vende a un precio de 8.800 yens. Sólo queda ver si los fans estarán dispuestos a rascarse el bolsillo una vez más.

Luis Alís





RayEarth-Tokubetsu Hen-Kibou no Hikari
©CLAMP/Kodansha·Polygram·TMS



SLAYERS
vol. 1
EN FEBRERO
EN TU TIENDA
GUIA
OFICIAL
DE LA
SERIE
BERSERKER
ESPECIAL
MangaZone
漫画ゾーン
スペシャル
875 Pts.



NEON GENESIS EVANGELION™

Una aventura sorprendente, una conspiración mundial, un extraño secreto...

La serie que ha revolucionado la animación japonesa.













Completa tu colección



DYNAMIC

MANGA FILMS
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
E-mail: manga@mangafilms.es